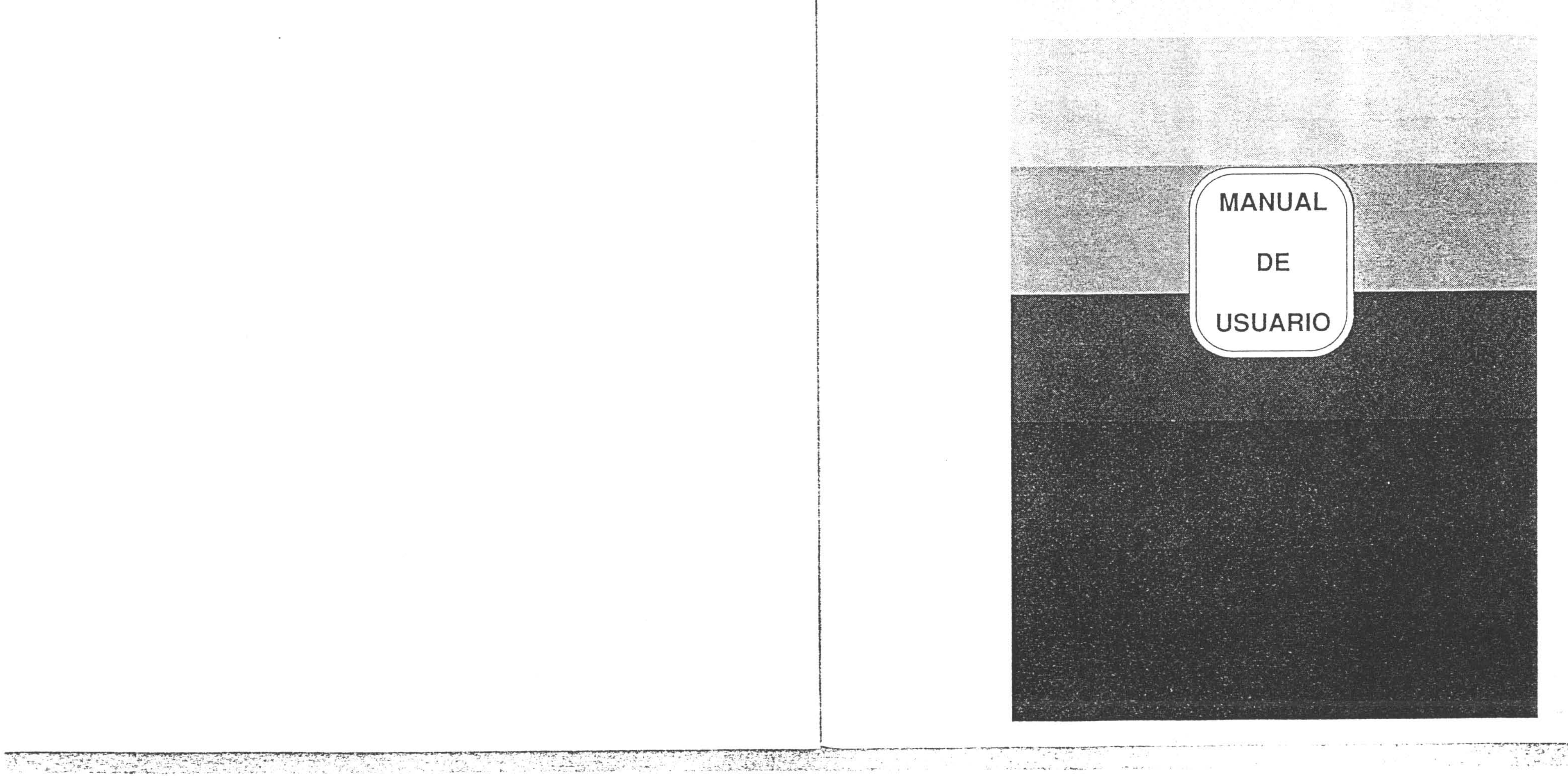
DELUXEVIDEO



NOTAS

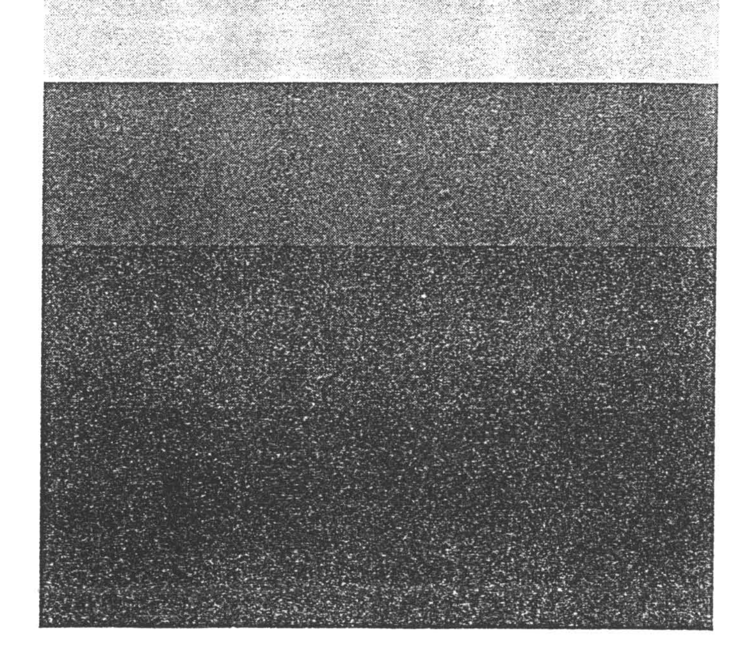
INDICE

INDICE

INDICE

INDICE

CAPITULO UNO: ¿SU PRIMERA VEZ?



NOTAS

CAPITULO UNO: ¿SU PRIMERA VEZ?

1 INTRODUCCION

La próxima vez que vea las noticias de la tarde, fíjese en sus gráficos animados. Son gráficos generados por ordenador, técnicas de animación que sustituyen con la tecnología informática las más lentas (y tediosas) técnicas tradicionales de animación fotograma a fotograma. Con el empleo de gráficos generados por ordenador, puede crear efectos en una mínima fracción del tiempo que le llevaría el mismo trabajo siguiendo los métodos más clásicos. Por ejemplo, puede hacer que una cadena de texto parezca girar y evolucionar en un espacio tridimensional, y que una imagen se deslice sobre otra, barriendo poco a poco la nueva imagen, sin tener que dibujar treinta cuadros por cada segundo para que el efecto aparezca en la pantalla.

DeluxeVideo es una herramienta de trabajo que facilita la creación de gráficos para presentaciones comerciales, animaciones, títulos y créditos (mensajes que informan al espectador de los autores del vídeo, música, imagen, etc) para sus vídeos caseros, así como una gran variedad de efectos especiales para multitud de aplicaciones. Además, **DeluxeVideo** le permite emplear imágenes de otros paquetes gráficos, como **DeluxePaint** o **DeluxePrint**, y selecciones musicales de programas de composición como **InstantMusic** o **DeluxeMusic**. Con las herramientas especiales de **DeluxeVideo** podrá animar imágenes, añadirlas y crear sus propios videoclips.

Dado que **DeluxeVideo** puede hacer tanto, es importante estar al corriente de sus muchas posibilidades, incluso aunque ahora sólo tenga en mente una o dos aplicaciones. Por esta razón, debería tomarse todo el tiempo necesario para familiarizarse con este manual, incluso aunque sólo sea hojearlo para ver las cosas que **DeluxeVideo** le permite hacer. Le sorprenderá lo que será capaz de conseguir con sólo un poco de esfuerzo.

2 SOBRE ESTE MANUAL

El manual de **DeluxeVideo** está organizado de forma que pueda encontrar la información que necesite fácil y rápidamente. El Capítulo 1 le introduce a **DeluxeVideo**. La sección llamada "Preparado para Comenzar" describe el paquete de software e indica los pasos a seguir para ver una demostración, tan solo un ejemplo de las muchas características que ahora tiene a su alcance para sus propios vídeos. "Manejo de Discos" describe los pasos necesarios para instalar sus discos originales en otros que poder utilizar como copias de trabajo diarias. El Capítulo 2, "Tras las Escenas", repasa los elementos de un vídeo para introducirle en algunas de las herramientas y conceptos básicos del programa, como son las pistas y efectos. "Utilidades de DeluxeVideo" es una breve introducción al Framer (Animador), Unpack (Descompactador), y VidCheck (Compactador). El Capítulo 3, "Comienzo de los Tutoriales", le da a conocer más características de **DeluxeVideo**, a través de simples ejercicios, para demostrarle la finalidad del programa. El

Capítulo 4, "Técnicas Avanzadas", va más allá de lo básico, porporcionándole una visión técnica general del programa, conceptos de la planificación de vídeos y muchas técnicas avanzadas. El Capítulo 5, "Aplicaciones", le proporciona una muestra de la variedad de usos y mercados para sus creaciones con **DeluxeVideo**. El Capítulo 6, "Hardware", le informa de cómo usar **DeluxeVideo** con su aparato de vídeo, digitalizadores, y otros periféricos para mejorar sus creaciones. Por último, el Capítulo 7, "Referencia", es la parte a la que puede dirigirse siempre que necesite una mayor explicación, cuando vaya adquiriendo más experiencia en la creación de vídeos; en este último capítulo hallará también la "Referencia de Distribuidores" donde podrá encontrar las direcciones de varios distribuidores, asociaciones, y publicaciones para futuras investigaciones y desarrollos.

3 PREPARADO PARA COMENZAR

DeluxeVideo es un paquete de tres discos. El Creador (Maker) le permite crear reproducir vídeos, de forma similar a como los vídeos convencionales le permiten grabar y reproducir cintas de vídeo. El Reproductor (Player) es, como su nombre indica, una utilidad de reproducción: no lo puede usar para crear vídeos, sino sólo para reproducir los que ha generado con el Creador. Aunque también puede reproducir vídeos con el Creador, hay varias buenas razones para que utilice a tal fin el Reproductor. En primer lugar, el Reproductor no está protegido contra copia, de manera que puede copiarlo (con los ficheros de vídeo que contenga) para distribuirlo a sus amistades y clientes; de esta manera podrá ver sus vídeos cualquier persona que desee sin necesidad de disponer del disco Creador. En segundo lugar, puede organizar sus vídeos por categorías o temas en varios discos Reproductores, teniendo cada uno capacidad para ejecutarlos; de este modo, podrá utilizar cada uno para almacenar un vídeo que haya creado, con todas sus partes integrantes en los respectivos archivadores. Además, el disco Reproductor contiene varios vídeos de demostración que le darán una idea de las posibilidades y potencia del programa. Puede dejar las demos en su disco Reproductor original, aunque lo más seguro es que quiera borrarlas de las copias para ahorrar espacio. En breve le echaremos una ojeada a las demos, gracias a lo cual podrá ver la de cosas que será capaz de conseguir con un poco de práctica.

Gratuitamente, **DeluxeVideo** incluye un tercer disco, el cual contiene partes y utilidades (Parts & Utilities) como el Framer (Animador), una importante herramienta de animación con la que podrá crear secuencias animadas para incluir en sus vídeos. Al igual que el disco Reproductor, el Framer no está protegido, lo cual significa que puede copiarlo en otros discos, teniendo así total libertad para configurar sus discos de trabajo de la forma que considere más oportuna (en la siguiente sección, "Manejo de Discos", encontrará información sobre la instalación de su sistema particular de **DeluxeVideo**). El tercer disco también contiene los programas VidCheck (Compactador), que comprime sus vídeos para que ocupen menos espacio en los discos, y Unpack (Descompactador),

cuya misión es desmenuzar las partes de otros vídeos para usarlas en los suyos (como introducción al uso de estas utilidades puede leer la sección "Utilidades de DeluxeVideo" en el Capítulo 2). Según vaya desarrollando su experiencia en la creación de vídeos, verá que estas herramientas tienen un valor incalculable, pero hasta que llegue ese momento, veamos una demo para que se haga una idea de las cosas que va a poder conseguir con **DeluxeVideo**.

En primer lugar, prepare su Amiga (introduzca el disco Kickstart si es necesario), inserte el disco Reproductor (Player) en la unidad y espere hasta que haya finalizado la carga. A continuación, marque dos veces el icono del disco, para que se abra la ventana correspondiente: esto le da acceso a los distintos archivadores de ficheros y al Reproductor en sí. A continuación, marque dos veces el archivador "Videos" para ver los vídeos que contiene. Ahora, marque dos veces el icono "Demo" (que parece una casete de vídeo) y póngase cómodo. Pronto será capaz de duplicar lo que ve en la demo, pero por ahora sientese y disfrute del espectáculo. Para hacer invisible el cursor-mano mientras se reproduce el vídeo, llévelo a la esquina inferior derecha de la pantalla.

La demo le presenta una lista de posibles usos de **DeluxeVideo** y el mensaje "Para ver más, pulse una tecla". En este momento, el Reproductor de **DeluxeVideo** está esperando que pulse una tecla correspondiente a cualquiera de las opciones; mientras tanto, el puntero del ratón adopta la forma de un gran signo de interrogación: es la indicación de que debe pulsar una tecla. En el momento en que lo haga, **DeluxeVideo** cargará y reproducirá el vídeo correspondiente; cuando éste finalice, la demostración principal volverá a comenzar. No obstante, si no pulsa una tecla en el período de 30 segundos, el Reproductor escogerá automáticamente la primera opción.

Echémosle un vistazo a la unidad de control remoto mientras se reproduce la demostración. Pulse una vez el botón derecho del ratón (no importa donde está el puntero cuando lo haga) y aparecerá el panel de control en la esquina inferior derecha de la pantalla (ver **Figura 1**). Esta es la unidad principal de control, con botones para Reproducir Hacia Adelante, Reproducir Hacia Atrás, Parar, Rebobinar, Avanzar Rápidamente, Retroceder Rápidamente, Recomenzar, Saltar Hacia Adelante, Saltar Hacia Atrás, Ir Paso a Paso y Silenciar.

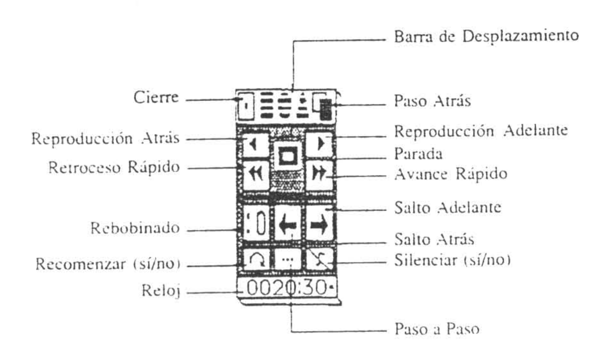


Figura 1: Control Remoto

También se dará cuenta de tres características adicionales: un reloj en su parte inferior, un pequeño recuadro en su esquina superior izquierda y un gadget de "delante-atrás" en la esquina superior derecha. Marcando este gadget con el botón izquierdo del ratón, el mando a distancia se ocultará tras la pantalla de vídeo; no obstante, puede traerlo nuevamente pulsando en cualquier momento de la demostración el botón derecho del ratón. Incluso aunque el control remoto esté oculto tras la pantalla, aún tiene acceso a algunas de sus funciones a través de sus equivalentes en el teclado. Así, puede parar el vídeo pulsando la tecla con la flecha abajo, reproducir hacia adelante con la tecla de la flecha derecha, reproducir hacia atrás con la flecha izquierda y hacer reaparecer el control remoto con la flecha arriba. Esta característica se hace muy útil cuando desea grabar un vídeo en una cinta convencional y no quiere que aparezca el control remoto en la pantalla.

Para pasar al final de un vídeo o escena, pulse el botón de salto adelante en el panel de control; por el contrario, el botón de salto hacia atrás le devuelve al comienzo del vídeo o escena. Puesto que esta viendo una demostración, haga con estas funciones todas las pruebas que quiera. Con el botón izquierdo del ratón, marque la parada y luego la reproducción adelante para seguir con el vídeo. Marque el avance rápido y el retroceso rápido para ver el vídeo pasar hacia delante y hacia atrás a mayor velocidad. Marque el botón de recomenzar para que el vídeo vuelva a empezar tan pronto como se termine, o desactive esta función marcando nuevamente el botón de recomenzar. El botón de paso a paso le permite ver cada cuadro del vídeo al marcar el botón de reproducción. Para terminar, marque el gadget de cierre en el panel de control, con lo cual se finaliza esta sesión con el Reproductor y se retorna al Workbench.

CAPITULO UNO: ¿SU PRIMERA VEZ?

4 MANEJO DE DISCOS

Esta sección explica todos los pasos a seguir para conseguir un eficiente sistema **DeluxeVideo** en disco. Su paquete contiene los siguientes tres discos:

Creador (Maker Key), que es el disco principal del programa y contiene el Creador de **DeluxeVideo** y un juego de archivadores con imágenes, objetos, sonidos, música e instrumentos.

Reproductor (Player), que es el disco de reproducción de **DeluxeVideo** y no está protegido, consistente en el Reproductor y una serie de archivadores con vídeos de demostración.

Partes y Utilidades (Parts & Utilities) que, como su nombre indica, es una colección de partes para vídeos, como imágenes, objetos, sonidos, música e instrumentos, conteniendo además utilidades para sacarle el máximo provecho a su paquete. Entre ellas encontrará el Framer (Animador), una utilidad de animación que le facilita la creación de secuencias animadas; VidCheck (Compactador), una utilidad que comprime sus vídeos de modo que ocupen menos espacio en el disco, imprimiendo también detalladas descripciones de los mismos; y Unpack (Descompactador), una utilidad que le permite "desmenuzar" sus vídeos, de forma que pueda utilizar sus partes para otros vídeos, o almacenarlas en los archivadores adecuados. Lea el Capítulo 2, Sección 5 para obtener más información sobre estas utilidades.

Estos discos están por tanto repletos de ficheros de datos y utilidades para mejorar sus vídeos, debido a lo cual, si los emplea directamente, puede incurrir fácilmente en errores de "Disk Full" (Disco LLeno), dado que **DeluxeVideo** está constantemente escribiendo en los discos según va construyendo sus vídeos. Por esta razón, es una buena idea crear un nuevo juego de discos, gracias a los cuales podrá trabajar eficientemente con **DeluxeVideo**.

En todo caso, siempre debe lanzar **DeluxeVideo** desde una *copia de seguridad* del disco Creador, y mantener el original en lugar seguro en previsión de que se estropee su copia. Las siguientes instrucciones contienen todo lo que necesita saber para emplear **DeluxeVideo** con su configuración hardware particular. El poco tiempo que invierta ahora siguiendo estas instrucciones, redundará con creces en su beneficio cuando se convierta en un usuario del potente **DeluxeVideo**.

Las siguientes instrucciones incluyen tres diferentes procedimientos de instalación. Si va a utilizar **DeluxeVideo** por primera vez y no puede esperar a hacer sus propios vídeos, emplee el método "Rápido pero Burdo" que figura a continuación. Si ya ha pasado por los tutoriales y está familiarizado con **DeluxeVideo**, utilice la instalación de "Transición". Por último, si es un artista

del vídeo con experiencia, que va en busca de nuevos mundos que conquistar, utilice la última instalación: "Seriamente".

NOTA: Necesitará algunos discos vacíos, de alta calidad y doble cara, para seguir los procedimientos que se expondrán a continuación.

ATENCION: *Nunca* extraiga un disco de la unidad cuando la luz de operación esté todavía encendida; contravenir esta norma producirá casi seguros daños en el disco y pérdidas de información. De hecho, el resultado de esto puede ser un disco inservible que tendrá que ser reformateado, lo cual implica la pérdida de toda la información contenida en el mismo, y un auténtico desastre si no dispone de copias de seguridad.

RAPIDO PERO BURDO

Para comenzar con **DeluxeVideo**, todo lo que tiene que hacer es una copia de seguridad de su disco Creador (Maker Key). Una vez hecho esto, puede trabajar con los tutoriales del Capítulo 3 para aprender las técnicas básicas del vídeo. Las siguientes instrucciones indican los pasos a seguir para copiar el disco Creador, renombrarlo, y borrar el archivador System (Sistema) para hacer más espacio en él.

Asegúrese de que el disco Creador está protegido contra escritura, moviendo la pieza plástica deslizante de la esquina superior derecha de modo que quede libre el orificio (si no lo estuviera ya).

Arranque su Amiga con el disco Creador.

En un sistema de una sola unidad de disco, extraiga el disco Creador e introduzca uno vacío. En un sistema de dos unidades, inserte el disco en blanco en la unidad df1: (la unidad de disco externa).

Copie el disco Creador sobre el vacío desplazando el icono del disco DVideo sobre el icono del disco en blanco. Si tiene una sola unidad de disco, puede que tenga que intercambiar el disco Creador y el vacío varias veces antes de que aparezca la ventana del programa Copiador de Discos. Marque **Continue** (Continuar) para comenzar la copia. Los usuarios de una sola unidad de disco tendrán que intercambiar los discos según se les vaya indicando en la pantalla.

Tras completarse la copia, marque el icono del disco de **Copia de DVideo** y seleccione **Rename** (Renombrar) en el menú de Workbench. Marque la ventana del nombre cuando aparezca en

la pantalla, y utilice las teclas del cursor y la de borrado para quitar el nombre antiguo. Introduzca cualquier nombre, *excepto* DVideo, para su copia de seguridad (el nombre DVideo está reservado exclusivamente para el original del disco Maker Key). Puede que lo quiera llamar Creador, puesto que será el disco que utilice para crear sus vídeos.

Inserte su disco Creador en la unidad df0: (la unidad interna) y reinicialice su Amiga. Tenga siempre a mano el original del disco *Maker Key*; lo necesitará, a modo de llave, siempre que quiera arrancar **DeluxeVideo**.

Cuando vuelva a aparecer el Workbench, marque dos veces el icono del disco Creador para abrir su ventana.

Ahora borre el archivador System (Sistema) para conseguir más sitio en su disco Creador. Para ello, marque el icono del archivador System y seleccione Discard (Borrar) en el menú de **Workbench** (le pedirá confirmación).

De ahora en adelante, arranque su Amiga con su disco Creador cuando quiera ejecutar **DeluxeVideo**. Abra el icono del disco Creador en la pantalla de Workbench y marque dos veces el icono DVideo. **DeluxeVideo** le pedirá que inserte el original del disco Creador (Maker Key) en la unidad, para comprobar que posee el original. Tras este proceso, puede reinsertar su disco Creador y guardar el original (Maker Key) para el resto de esta sesión.

DeluxeVideo es un programa muy grande, y no todo él puede residir en la memoria al mismo tiempo. Debido a esto, ha de tener el disco Creador en la unidad, de forma que las partes del programa se puedan cargar en la memoria según se vayan necesitando. No obstante, si está utilizando un sistema de una sola unidad de disco, podrá sustituirlo momentáneamente por otros discos para cargar partes de vídeos, como imágenes de fondo, objetos, sonidos y música.

Sus discos ya están listos para los tutoriales del Capítulo 3, aunque puede que quiera leer el Capítulo 2 para enterarse de algunos conceptos básicos. Tras haber finalizado con los tutoriales, puede que quiera volver aquí y reorganizar sus discos, siguiendo el procedimiento expuesto en la sección "Transición" que viene a continuación.

TRANSICION

Si ya ha trabajado en los tutoriales con los vídeos de ejemplo, ha llegado la hora de que se lance a crear los suyos propios. Lo primero que tiene que hacer es una copia del disco de Partes y

Uitilidades (Parts & Utilities), hacer más espacio en su disco Creador y generar un disco almacén con el **Reproductor** (Player) de DVideo, donde poder almacenar sus vídeos ya terminados. Con el **Reproductor** en sus discos almacén, podrá visionar sus vídeos terminados en cualquier momento, sin tener que arrancar con el disco Creador o cargar **DeluxeVideo**.

Si está utilizando una sola unidad de disco, puede almacenar los vídeos en su disco Creador según los va generando. Al terminar, puede transferir el vídeo a un disco almacén desde el propio Workbench. Con un sistema de dos unidades, puede dejar el disco Creador en df0: y el de almacén en df1:.

COPIA DEL DISCO DE PARTES Y UTILIDADES: El primer paso es hacer una copia del disco de Partes y Utilidades. Conforme vaya siendo más prolífico en sus creaciones, utilizará más y más el disco de Partes, dado que contiene un gran número de objetos, imágenes, canciones y utilidades que querrá emplear en sus propios vídeos. Para hacer una copia de seguridad de su disco de Partes y Utilidades, siga el mismo procedimiento que empleó para hacer la copia del Creador, solo que esta vez arranque con el disco de Partes y Utilidades, en vez de con el Creador (si no se acuerda, lea la sección anterior, "Rápido pero Burdo"). Cuando haya finalizado la copia, renombre el disco **Copia de Partes** como **Partes**. Por último, **borre** DE LA COPIA los programas Framer, VidChek y Unpack para dejarse más espacio libre.

HACIENDOSE SITIO EN SU DISCO CREADOR: A continuación, tiene que hacerse todo el espacio que pueda en su disco Creador: esto es especialmente importante para los usuarios de una sola unidad de disco. Para ello, siga este procedimiento:

Arranque el Amiga con su disco Creador.

En el Workbench, abra la ventana del disco Creador.

Abra el archivador Pictures (Imágenes de Fondo) del disco Creador y **borre** todas sus Partes para hacerse sitio.

Cierre el archivador Pictures.

Repita los pasos del 2 al 4 con los archivadores Objects (Objetos), Sounds (Sonidos), Music (Música) e Instruments (Instrumentos).

En este momento debería tener un disco Creador con el máximo espacio disponible. Ahora, cuando utilice DeluxeVideo podrá cargar las partes que necesite para su vídeo del disco de Partes y

Utilidades. Utilice el comando Data Drawers (Archivadores de Datos) del menú de Options (Opciones) para especificar los archivadores y la unidad de disco que desea emplear para cargar y salvar sus vídeos y partes. DeluxeVideo carga la parte en memoria y luego le pide el disco que necesita para escribir la parte en su vídeo. Cuando tenga sus archivadores de datos y discos organizados del modo que le interese, utilice el comando Snapshot (Instantánea) del menú de Options (Opciones) para salvar esta configuración para su uso futuro.

SERIAMENTE

Según vaya sabiendo más sobre **DeluxeVideo**, querrá sacarle el máximo partido al programa y a su Amiga. Para ello, tendrá que planificar y organizar cuidadosamente los datos en sus discos. Por ejemplo, si sus vídeos se están haciendo demasiado grandes para su disco de almacenamiento, puede hacerse más sitio creando un nuevo disco de almacenamiento, pero uno que no sea directamente utilizable como Workbench. Para hacer su nuevo disco de almacenamiento, lance su disco Workbench de Amiga e inicialice un disco virgen. Luego, copie los datos de uno de sus actuales discos de almacenamiento llevándose los iconos de Videos, Pictures (Imágenes de Fondo), Objects (Objetos), Sounds (Sonidos), Music (Música) e Instruments (Instrumentos) al nuevo disco recién creado: el resultado es un disco con la máxima cantidad de espacio posible. Además, puede utilizar el programa Unpack (Descompactador) para desmenuzar las partes de otros vídeos (como las demostraciones, por ejemplo) y VidCheck (Compactador) para comprimir sus vídeos, de forma que ocupen menos espacio en los discos. Ambas utilidades van dirigidas por pantalla y le avisan siempre que necesitan que haga cualquier cosa. Lea el Capítulo 2, Sección 5 para más información sobre estas utilidades.

Cuando use **DeluxePaint** para dibujar sus imágenes y objetos, sálvelos directamente en los archivadores de Pictures (Imágenes de Fondo) y Objects (Objetos), en vez de en los de Lo-Res y Brushes, como haría normalmente.

Puede emplear el Framer (Animador) del disco de Partes y Utilidades para crear sus propios objetos animados, ya que aunque lo haya borrado de su copia, seguirá en el original Parts & Utilities, con lo que sólo tendrá que traerlo con el Workbench. También puede crear secuencias de animación con **DeluxePaint**, salvando en el archivador de Pictures (Imágenes) del disco de Partes y animando luego la secuencia con el Framer, para salvar la secuencia final animada como un objeto en el archivador Objects (Objetos). Lea el Capítulo 4, Sección 3, para más información sobre el uso de las imágenes de **DeluxePaint** con el Framer.

Para utilizar música de **InstantMusic** o **DeluxeMusic**, asegúrese de copiar los instrumentos que necesite en el archivador Instruments (Instrumentos) de su disco de Partes antes de intentar cargar la música en el vídeo.

USO DEL DISCO RAM

Si tiene más de 512 K de RAM, **DeluxeVideo** utiliza la memoria adicional como disco RAM. Esto tiene el efecto de 1) acelerar las opraciones del programa Creador de **DeluxeVideo** y 2) eliminar los retrasos motivados por las cargas del disquete en la reproducción de los vídeos. Un disco RAM no es realmente un disco, sino una parte de la memoria del Amiga que se independiza para "simular" una unidad de disco. Cualquier cosa en el disco RAM ya está cargada y no hay que esperar para ello, como ocurre con las unidades de disquetes.

DeluxeVideo crea automáticamente el disco RAM cuando determina que existe un mínimo de 100 K libres de memoria expandida.

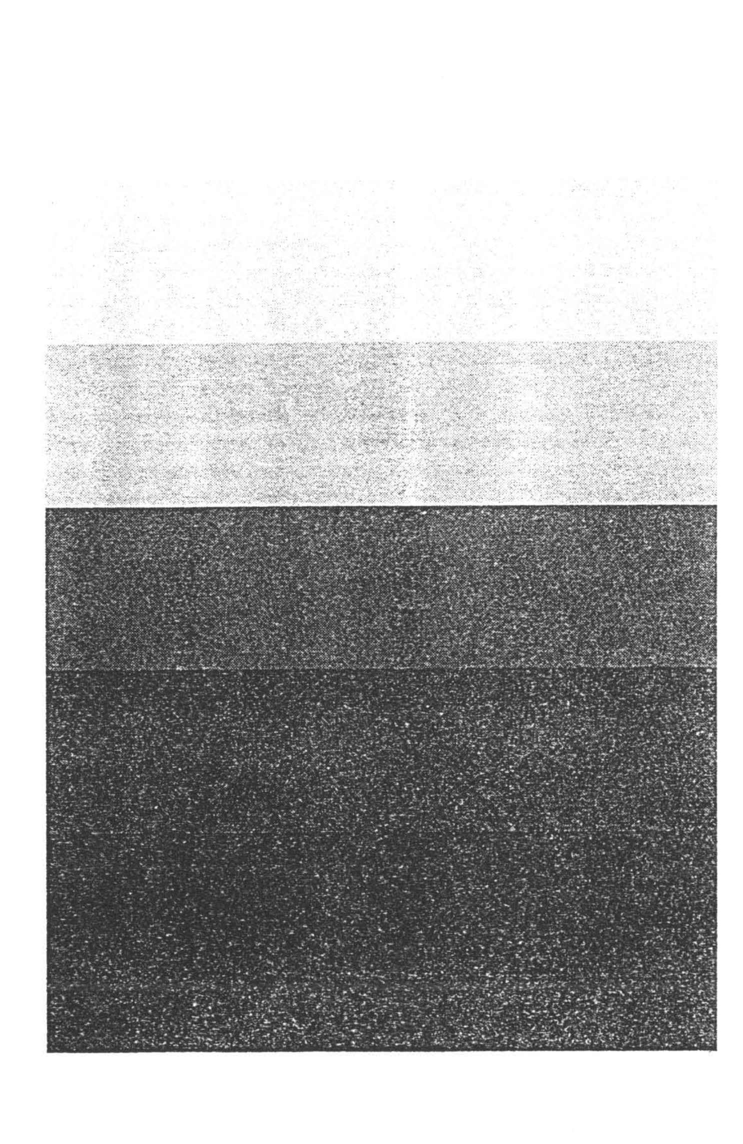
Para acelerar su programa Creador de **DeluxeVideo**, cópielo en el disco RAM. Arrastre el icono cámara de vídeo del disco Creador hasta el icono del disco RAM, con lo que el programa Creador se copiará en esta zona de memoria. Cuando haya finalizado la copia, puede extraer el disco Creador y ya está listo para empezar.

Para suprimir los retrasos motivados por las cargas durante la reproducción de los vídeos, ponga una copia del archivador Video del disco Creador en el disco RAM, quitando cualquier vídeo que no le haga falta. A continuación, seleccione la opción Data Drawer (Archivador de Datos) del menú Options (Opciones) y denomine al archivador RAM:videos. Ahora, cuando reproduzca su vídeo, sus partes se cargarán rápidamente del disco RAM, según se vayan necesitando, sin los retardos propios de la carga desde las unidades de disquetes. El resultado es un vídeo que se reproduce más rápida y uniformemente.

Atención: si se va la luz o accidentalmente apaga su ordenador, perderá todo lo que contenga su disco RAM. Para evitar este desastre, asegúrese de salvar su vídeo frecuentemente en los disquetes y, lo que es más importante, cerciórese de salvarlo en el disquete antes de apagar al final de su sesión de trabajo.

Observe también que cuando edita un vídeo en RAM, es posible crear un fichero de vídeo mayor de 440 K (más de lo que puede salvar en un disquete con **DeluxeVideo**), o incluso mayor de 880 K (más de lo que puede salvar en un disquete).

Si su vídeo está entre 440 y 880 K, sálvelo primero en RAM. A continuación, acceda al Workbench deslizando hacia abajo la pantalla del Video Script (Guión del Vídeo) y arrastre su vídeo desde el disco RAM hasta su disquete de trabajo. Tendrá que arrastrarlo nuevamente al disco RAM si desea editarlo con el Creador; no obstante, el Reproductor sí puede manejar vídeos mayores de 440 K.



NOTAS

CAPITULO DOS: TRAS LAS ESCENAS

En este breve capítulo vamos a echar un vistazo a las escenas de la subestructura de un vídeo, para darnos una idea mejor de cómo aunarlas. Aunque pueda manejar los tutoriales del Capítulo 3 sin necesidad de leer este capítulo, le servirá de ayuda para ver la "gran imagen" y le hará entender mejor las cosas. El capítulo termina con una breve introducción a las utilidades de **DeluxeVideo**.

1 LA JERARQUIA DE VIDEO

DeluxeVideo emplea una estructura jerárquica, es decir, que se puede ir desde la macroscópica a la microscópica o desde la general a la detallada pasando por una serie de capas, cada una con su propio complemento de pistas y efectos. Esta relación se muestra en la **Figura 2**.

Observe que el nivel más alto de la jerarquía es el Video Script (Guión del Vídeo), el guión o anteproyecto básico de un vídeo. El Guión del Vídeo está formado por una pista y hasta cuatro tipos distintos: *Background* (Fondo), *Foreground* (Primer Plano), *Control* y *Music* (también puede tenerse más de una pista de Music en el vídeo). Cada uno de estos controles es uno de los principales elementos del vídeo y opera independientemente de los demás. Como veremos más tarde, las pistas son análogas a las del sonido o música de una película de vídeo (pueden "empalmarse" a la pista principal del vídeo para proporcionar elementos adicionales y así acabar la muestra visualizada).

La pista de vídeo consiste en una o más escenas, que son similares a las de una obra. Estas escenas pueden crearse y modificarse independientemente del resto, pero, al igual que en una obra, no pueden superponerse. Cada escena de la pista puede "abrirse" para revelar su Scene Script (Guión de Escena), el siguiente nivel de la jerarquía. El Guión de Escena es parecido al Guión del Vídeo y juega un papel similar, permitiendo crear la acción como una función del tiempo (esto, como veremos, funciona de izquierda a derecha en ambos tipos de guiones). Como los Guiones de Vídeo, los de Escena están compuestos de una serie de pistas, que proporcionan cada una un elemento para el vídeo final. **DeluxeVideo** reconoce hasta ocho tipos distintos de pistas en el nivel de la escena.

Según vamos avanzando en los niveles de la jerarquía, nos encontramos con que cada pista del Guión de Escena está formada por uno o más *Effects* (Efectos), que, mediante sus correspondientes *Requesters* (Ventanas de Datos), controlan los detalles específicos de la acción que está teniendo lugar en la pantalla. Así, por ejemplo, un Wipe Effect (Efecto de Barrido) sustituye una imagen de la pantalla por otra, pero la forma de realizar esto (por ejemplo, de izquierda a derecha, de arriba a abajo, etc.) se controla mediante la Ventana de Datos del Efecto de Barrido (Wipe Effect Requester). Hablaremos después más detalladamente de cada uno de ellos, pero por ahora únicamente intentaremos entender cómo se unen todas las partes.

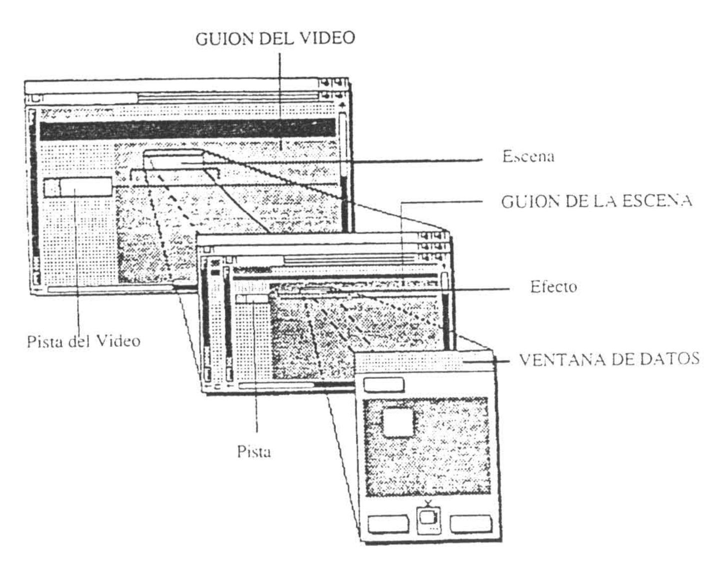


Figura 2: La Estructura Jerárquica de DeluxeVideo.

Según vayamos examinando los distintos guiones, pistas y efectos que componen un vídeo, usted podría desear ir siguiendo los distintos pasos en su Amiga. Para ello, arranque con su Amiga encendido (pulsando a la vez las teclas CTRL y las dos Amiga, situadas a los lados de la barra espaciadora) con el disco Creador (Maker) en la unidad y después presione dos veces con el ratón el icono del disco Creador. Cuando aparezca la ventana del disco, pulse dos veces con ayuda del ratón sobre el icono del programa DVideo (el que parece una cámara de video). Se le pedirá que inserte el disco Creador (Maker Key - "Disk DVideo") mientras **DeluxeVideo** revisa los números de registro. En ese momento podrá sacar el disco Creador de la unidad, y no tendrá que utilizarlo más durante el resto de la sesión.

2 LA VENTANA GUION DE VIDEO

Como ya se ha mencionado, el nivel superior de la jerarquía de vídeo es el Guión de Vídeo. La ventana Guión de Vídeo (ver **Figura 3**), que aparece cada vez que se arranca **DeluxeVideo**, es el equivalente a un lienzo o a una hoja de papel en blanco. Echémosle un vistazo más de cerca.



Figura 3: Ventana Guión de Vídeo.

Observe los dos recuadros de la esquina superior izquierda de la ventana. Se llaman Pista vacía y recuadro de Efecto. El de la izquierda es una pista vacía, mientras que el de la derecha (con una barra coloreada en su parte superior) es un efecto vacío. Siguiendo por la ventana, a la izquierda de la barra vertical, verá una pista que ya está situada. Se denomina "Video" para indicar que es una pista de vídeo. Como ya hemos visto anteriormente, **DeluxeVideo** reconoce otros cuatro tipos de pistas en el nivel Guión de Vídeo: Background, Foreground, Control y Music. Por ahora sólo es necesario que sepa cómo coexisten e interaccionan las pistas y efectos, por lo que los otros tipos se explicarán con más detalle en siguientes secciones.

Directamente encima de la pista vacía y de los recuadros de efecto hay una barra horizontal con una serie de números colocados de izquierda a derecha. Es la Barra de Tiempo, que le ayudará a

controlar el tiempo que emplea cada efecto. Los números a la izquierda de los dos puntos miden el tiempo en segundos, y los de la derecha lo representan en "jiffies" (1/60 de segundo). Usted puede modificar la escala de tiempo mediante el menú Options (Opciones).

Encima de la barra de tiempo está la ventana Guión de Vídeo propiamente dicha. Observará que la pista de Vídeo ya tiene un recuadro de efecto, llamado "Scene", y que dicho efecto descansa sobre dos flechas que extienden la pista de vídeo. Estas dos flechas juntas determinan la duración del efecto. La de la izquierda (la "flecha de Inicio") indica el inicio del efecto y la de la derecha (la "flecha de Fin") su final, y de esta forma su duración. En el apartado "Manipulando las Pistas y los Efectos", aprenderá cómo manipular la colocación de estas flechas además de la situación (y orientación) del recuadro de efecto, simplemente moviendo y pulsando el ratón. Mientras tanto, observe que la flecha de Inicio está en 0:00 segundos y la de Fin en 22:00.

La barra vertical de la parte izquierda de la ventana es el Medidor de Capacidad del Guión, e indica la cantidad de memoria que está ocupando el vídeo. Si el medidor empieza a rellenarse, siempre puede comenzar un nuevo vídeo y "encadenarlo" al antiguo.

En la parte derecha y al fondo de la ventana pueden verse dos "barras giratorias", que proporcionan una forma de moverse por la ventana, ya que no toda ella puede verse en la pantalla al completo. Se puede mover la ventana hacia arriba o hacia abajo dirigiendo el ratón hacia la flecha apropiada y presionando el botón izquierdo. Alternativamente, puede mover la barra arriba o abajo, o simplemente pulsar sobre la zona gris para ver la ventana de pantalla en pantalla. De igual forma puede moverse de izquierda a derecha.

3 LA VENTANA GUION DE ESCENA

El siguiente nivel de la jerarquía de vídeo es el Guión de Escena, que tiene también su propia ventana y su complemento de pistas y efectos. Como ya se ha explicado, cada escena de un vídeo tiene su propio guión.

Para abrir una de estas ventanas, pulse dos veces con el ratón sobre su efecto de escena o haga que se ilumine presionando sólo una vez y seleccionando después **Change** (Cambiar) del menú Edit (Edición). La ventana resultante es igual que la del Guión de Vídeo, con pista vacía y recuadros de efecto, pero con el nombre "Scene" en la barra del título (ver **Figura 4**). Observe que, al igual que el Guión de Vídeo, el de Escena contiene un Medidor de Capacidad a la izquierda y barras giratorias al fondo y a la derecha.

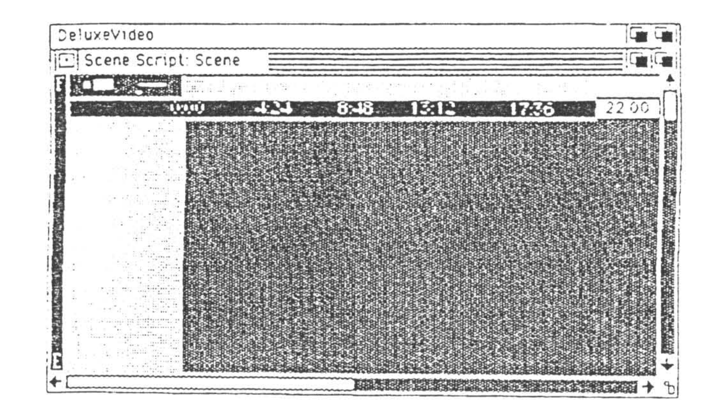


Figura 4: Ventana Guión de Escena.

4 MANIPULANDO LAS PISTAS Y LOS EFECTOS

En este apartado, aprenderemos cómo manipular los recuadros de pista y efecto dentro de un Guión de Vídeo o de Escena. Si la pantalla no muestra un Guión de Vídeo nuevo, seleccione **New** (Nuevo) del menú Project (Proyecto).

Para crear una nueva pista en el Guión de Vídeo (recuerde, puede disponer de hasta cinco pistas distintas), mueva una pista vacía desde encima de la barra de tiempo y sitúela debajo de la pista Vídeo. **DeluxeVideo** le preguntará qué tipo de pista quiere añadir, y le presentará cuatro opciones posibles (ver **Figura 5**). Por ahora, seleccione Background presionando con el ratón sobre su gadget. **DeluxeVideo** le dará nombre a la nueva pista de acuerdo con su elección. Después lleve el ratón a otra pista vacía, y esta vez hágala pista Foreground. Asegúrese de que deja suficiente espacio entre las pistas para acomodar los recuadros de efecto. Si lo necesita, puede moverse arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha mediante las barras giratorias de la parte derecha e inferior de la ventana.

NOTAS

CAPITULO TRES: TUTORIALES

Debido a la amplitud y profundidad de **DeluxeVideo**, sería prácticamente imposible listar todas sus características sin ilustarlo con ejemplos paso a paso. Por esta razón hemos diseñado una serie de ejercicios sencillos para que usted pueda iniciarse en la creación de vídeos impresionantes y llegar a ser un experto. En este apartado crearemos simplemente un vídeo sencillo y le iremos añadiendo cosas con ayuda de una serie de efectos especiales de **DeluxeVideo**. Comenzaremos animando una lanzadera espacial, y después lo modificaremos añadiendo una banda sonora, cambiando sus colores y movimientos, etc. También hemos incluido un tutorial en el Framer, el editor de animación de **DeluxeVideo**. Con el Framer y el conjunto de imágenes de **DeluxePaint** (u otro fichero IFF compatible), será capaz de crear vídeos de una calidad profesional.

1 LA LANZADERA ESPACIAL

En este tutorial vamos a aprender cómo añadir una imagen de fondo, mover un objeto en primer plano e incluir algunos efectos. Empezaremos con un vídeo sencillo creado a partir de imágenes de la lanzadera espacial. Primero, borre el espacio de trabajo seleccionando **New** (Nuevo) del menú Project (Proyecto). Abra un efecto de escena pulsando dos veces sobre el recuadro del efecto, o pulsando una vez y eligiendo luego **Change** (Cambiar) del menú Edit (Edición). A continuación, mueva una pista sin utilizar y seleccione **Picture** (Imagen) cuando se le pida que especifique el tipo de pista. Esto hará aparecer una Ventana de Datos de Imagen (ver **Figura 8**).

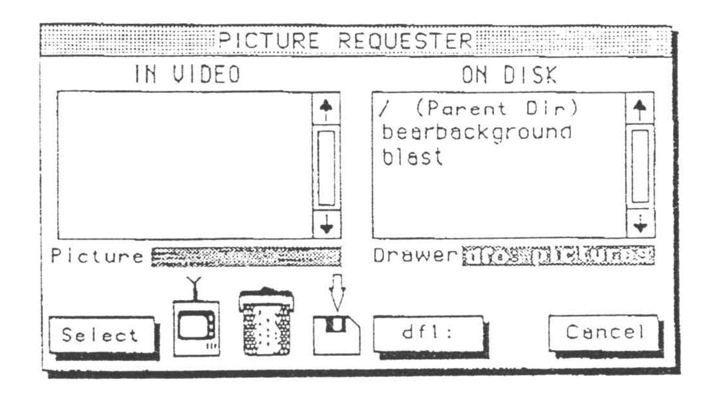


Figura 8: Ventana de Datos de Imagen (Picture Requester).

CARGANDO UNA IMAGEN

Nuestra siguiente tarea será cargar la imagen que queremos utilizar en la memoria. Para ello, pulse sobre el nombre "Blast" de la ventana On Disk. Una vez que se haya cargado, puede verla presionando sobre el icono de la TV, situado al fondo de la ventana. Al hacerlo, aparecerá la pantalla de vídeo, que permanece normalmente detrás de las otras ventanas. Para volver a la Ventana de Imagen, pulse el gadget "adelante-atrás" de la esquina superior derecha de la pantalla de vídeo (el segundo desde la derecha). Pulse **Select** (Seleccionar) en la Ventana para volver a la ventana de Escena con la imagen "Blast" en su fichero de trabajo (área del disco Creador (Maker) que **DeluxeVideo** utiliza para crear ficheros de trabajo temporales, ya que usted necesita dejar espacio libre en el disco Creador (Maker) cuando esté trabajando). Observará que ahora la pista se llama "Blast", porque ahora representa esa imagen.

AÑADIENDO UNA IMAGEN DE FONDO

Ahora tenemos que instalar esta imagen en el vídeo como una imagen de fondo. Abra una pista vacía de la parte superior de la ventana de Escena y sitúe su flecha de Inicio en la pista "Blast". Cuando se le pida que especifique el tipo de efecto, elija "Load" (Cargar) pulsando sobre su gadget en el recuadro de ventana resultante, lo cual hará aparecer una Ventana de Carga de Efecto (ver **Figura 9**), que le pedirá que escoja entre **Cut** (Corta) y **Get Ready** (Preparado).

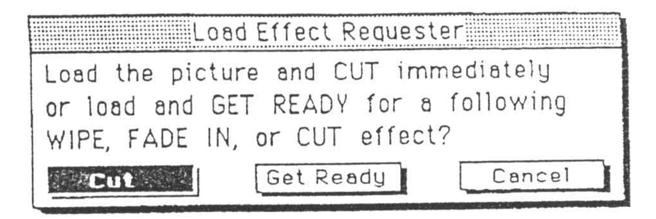


Figura 9: Ventana de Carga de Efecto.

Tenga en cuenta que el valor inicial es Cut, que significa que cuando la imagen aparece por primera vez lo hace instantáneamente. La otra opción prepara la escena para un barrido o una materialización, es decir, una aparición gradual de la imagen. Pulse **Cut**. Cuando vuelva a la ventana de Escena, ajuste la flecha de Inicio moviéndola de forma que la escena comience a los 0:03 segundos (las posiciones sugeridas de las flechas proporcionan la mejor medición subjetiva del tiempo de los efectos fundamentales. Por supuesto, usted puede elegir los valores que quiera).

Seleccione **Play Scene** (Ver Escena) del menú Project para visualizar lo que lleva hecho hasta ahora. Tan pronto como esté listo para moverse (no tiene que esperar a que termine la escena) presione el recuadro de cierre del control remoto, lo que le devolverá al Guión de Escena.

AÑADIENDO UN OBJETO EN PRIMER PLANO

Ahora vamos a añadir la lanzadera a nuestro vídeo. Primero, mientras esté en el Guión de Escena, mueva una pista vacía y colóquela bajo la pista "Blast". Al igual que anteriormente, se le pedirá que especifique el tipo de pista que va a añadir. Esta vez, seleccione "Object" (Objeto). Cuando aparezca la Ventana de Objeto, presione el nombre "Shuttle" (Lanzadera) en la ventana On Disk, lo que cargará dicho objeto en la memoria. Pulse el icono de la TV para ver el objeto nuevo junto con el fondo que había cargado previamente. Para volver a la Ventana de Objeto presione, como antes, el gadget "adelante-atrás". Por último, pulse sobre **Select** para completar el proceso y retornar al Guión de Escena, en el que verá que el nombre de la pista es ahora "Shuttle".

Incidentalmente, en cualquier momento en que cargue una nueva imagen u objeto, deberá poner atención a su paleta de color y a la posibilidad de que pueda afectar a la paleta de la imagen u objeto existente. En general, la última paleta cargada será la que prevalezca (y la que modifique la paleta existente en caso de conflicto), aunque se puede retener la existente empleando el efecto BloqueaCol.

LANZAMIENTO

Ahora vamos a hacer que aparezca el objeto (la lanzadera), que despegue de su rampa de lanzamiento y que desaparezca por la parte superior de la pantalla. En primer lugar, mueva un efecto vacío y colóquelo en la pista "Shuttle". Cuando se le pida que especifique el tipo de efecto, seleccione **Appear** (Aparecer), ya que es eso lo que queremos que haga la lanzadera. Esto hará aparecer una ventana (la Ventana Aparecer, ver **Figura 10**).

Sin embargo, antes de realizar cualquier selección pulse el icono TV para ver lo que está ocurriendo en la pantalla, lo que hará aparecer la pantalla del vídeo, que mostrará la lanzadera en un lado y la rampa de lanzamiento en otro.

Lo primero que habrá que hacer será mover la lanzadera de forma que se sitúe sobre la rampa. Puede utilizar dos métodos para mover objetos en la pantalla, dependiendo del grado de precisión que requiera. El primero es moviendo el objeto con ayuda del cursor del ratón. Sitúelo sobre la lanzadera y, manteniendo pulsado el botón izquierdo, mueva la imagen por toda la pantalla. Este método le proporciona más control sobre la posición final del objeto. El segundo método para mover el objeto

es mover su "efigie" dentro de la ventana correspondiente. para volver a la ventana, presione el gadget "adelante-atrás" de la pantalla de vídeo o mueva ésta por la barra de movimientos de su parte superior. Ahora mueva el rectángulo que representa el objeto por la ventana de datos. Tenga en cuenta que cuando lo lleve al borde la ventana, estará fuera de la pantalla de vídeo. Como queremos colocar la lanzadera sobre la rampa, utilizaremos el primer método: el de la pantalla de vídeo. Por tanto, vuelva a la pantalla y mueva la lanzadera hasta situarla encima de la rampa. Observe que un conjunto de coordenadas x e y le proporcionan inmediata información según va moviendo el objeto por la pantalla. Las ventanas Aparecer y Va A proporcionan esta característica para que usted pueda colocar los objetos con mayor exactitud. Cuando haya colocado la lanzadera correctamente, retorne a la ventana Aparecer y presione **OK** para volver a la ventana de la Escena. Lleve la flecha de Inicio del efecto a 0:03 segundos.

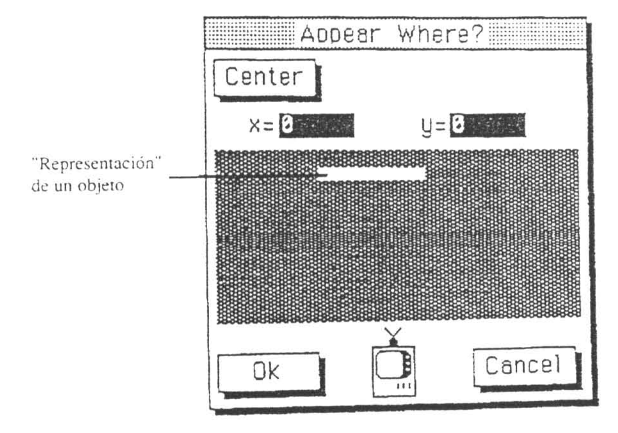


Figura 10: Ventana Aparecer.

Una vez realizadas estas operaciones, ya tenemos la lanzadera situada en su rampa de lanzamiento y esperando su despegue. Ahora lo que tenemos que hacer es moverla desde esa posición hasta la parte superior de la pantalla. Para hacer esto, lleve un nuevo recuadro de efectos y colóquelo en la pista "Shuttle". Esta vez, cuando le pidan el tipo de efecto, seleccione **Va a** (Move To) (ver **Figura 11**).

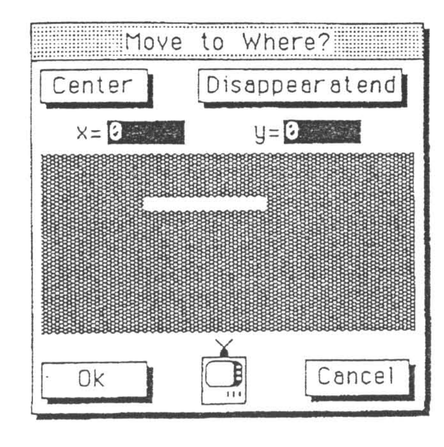


Figura 11: Ventana Va A.

Posicione la lanzadera de la misma forma que lo hizo en la ventana Aparecer, moviendo el rectángulo dentro de la ventana, o el objeto dentro de la pantalla de vídeo. Observe, sin embargo, que esta ventana le proporciona una opción adicional: puede especificar si quiere que el objeto desaparezca al terminar su viaje. Como esto es lo que queremos que ocurra, presione **Disappear At End** (Desaparecer Al Final).

Ahora mueva el rectángulo que representa a la lanzadera a la parte superior de la ventana, directamente sobre su posición en la rampa. En esta ocasión utilizamos la ventana porque queremos que la lanzadera salga totalmente de la pantalla antes de desaparecer. Cuando ya lo haya hecho, pulse **OK** para completar la transacción y volver a la ventana de la Escena. Por último, ajuste la flecha de Fin en 4:51 segundos.

Para visualizar su trabajo, seleccione **Play Scene** del menú Project, y verá despegar la lanzadera y elevarse hacia el cielo. Si desea variar el viaje de la lanzadera, presione dos veces el efecto Va A en el Guión de la Escena para retornar la ventana, en la que podrá volver a posicionar el destino final de la lanzadera.

AÑADIENDO SONIDO

Añadir un efecto de sonido requiere una nueva pista y un nuevo efecto. Cuando haya vuelto al Guión de la Escena, abra una nueva pista y colóquela bajo la pista "Shuttle". Se le pedirá, como ya sabe,

el tipo de pista que desea añadir (ver **Figura 12**). Pulsando sobre **Sound** (Sonido) aparecerá una segunda ventana ("Ventana de Sonido"), que le proporcionará una serie de distintos sonidos que puede llevar del disco a la memoria (ver **Figura 13**). Presione **Zoom.** Como **DeluxeVideo** utiliza sonidos digitalizados creados a partir de grabaciones en casete, tarda muy poco en cargar el sonido. Cuando el disco deje de girar, aparecerá el nombre "Zoom" en la ventana "In Video" para indicar que ahora está disponible para incluirlo en una pista de sonido. Pulse el icono del altavoz situado al fondo de la pantalla para escucharlo. Por último, presione **Select** para completar la creación de la nueva pista y retornar a la ventana de la Escena.

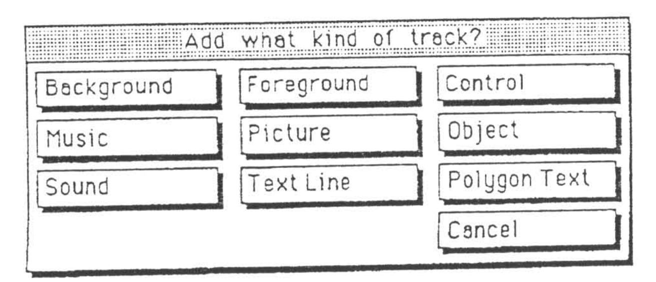


Figura 12: Ventana de Pista.

Necesitaremos añadir un nuevo recuadro de efecto para que **DeluxeVideo** pueda saber cuándo comenzar a emitir el sonido. Lleve un recuadro de efecto a la nueva pista (que, por ahora, debería llamarse "Zoom").

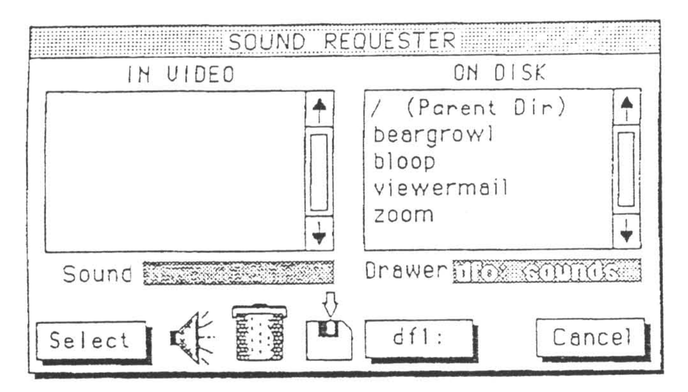


Figura 13: Ventana de Sonido.

El resultado de esto será la aparición de una ventana nueva, pidiéndole esta vez que especifique el tipo de efecto que desea crear con el sonido. Puede elegir entre Fetch (Busca) y Play (Suena); por ahora seleccione **Play**, porque es lo que queremos que haga. Una ventana más (la Ventana Suena Efecto, ver **Figura 14**) permite especificar la velocidad (Rate), el volumen (Volume) y la dirección del sonido. Experimente con estas opciones, pulsando el icono del altavoz cuando haya terminado. En el momento en que esté preparado, coloque el indicador de la velocidad a un cuarto del recorrido empezando en la parte izquierda de la barra, ya que así se consigue un despegue más real (colóquelo donde le parezca bien, donde le suene mejor). Cuando lo haya hecho, presione **OK** para retornar al Guión de la Escena.

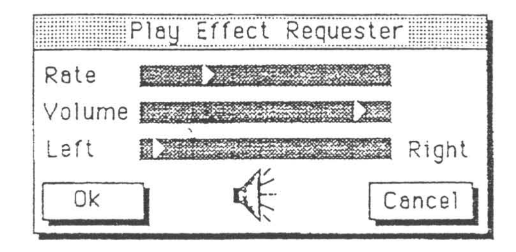


Figura 14: Ventana Suena Efecto.

La siguiente tarea es posicionar el efecto de sonido de forma que suene durante el tiempo necesario. Ajuste la flecha de Inicio en 4:51 segundos y la de Fin de forma que la duración del sonido sea de 4:36 segundos. Cuando esté preparado, pulse **Play Scene** para ver (y oir) su trabajo. ¿Escuchó una fluctuación en el sonido según se iba viendo el vídeo? Es debida a que el "Zoom" se activó varias veces durante el curso del efecto, por lo que el sonido está más bajo en la mitad del vídeo que al principio o al final. Para evitar esto, puede Copiar la pista de sonido completa (seleccionándola presionando el recuadro de la pista y eligiendo Copy del menú de Edición -Edit-) y unirla a la pista de sonido original. Cuando elija Paste (Unir) del menú Edit, se unirá un contorno de la pista Zoom. Sitúe el cursor debajo de la pista Zoom y pulse el botón izquierdo del ratón para unir (Paste) la copia. Después lleve el recuadro de efectos entero (moviéndolo con su barra de movimientos) hacia la derecha aproximadamente un segundo, lo que daría como resultado una reducción de la "variación" percibida en el efecto de sonido original.

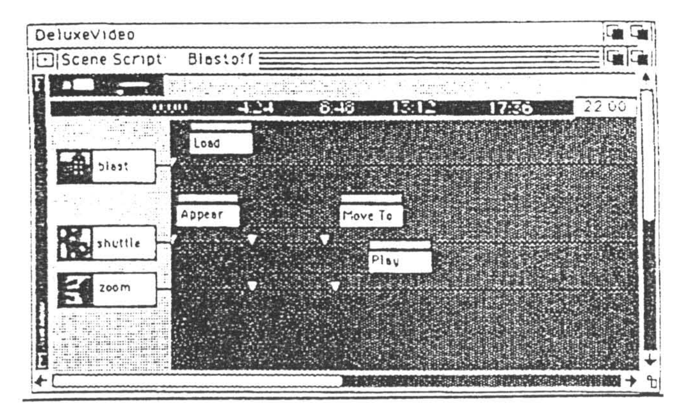


Figura 15: Guión de la Escena del Lanzamiento.

DANDO LOS ULTIMOS TOQUES

Para finalizar esta sesión, vamos a ponerle nombre a la escena y a salvarla en el disco. En primer lugar, cierre la ventana del Guión de la Escena pulsando sobre el recuadro de cierre de la parte superior izquierda. Seleccione **Rename** (Renombrar) del menú Edit. Para cambiar el nombre, presione sobre el gadget del nombre en la Ventana del Nombre de la Escena y lleve el cursor a la derecha más allá de la palabra "Scene" y pulse la barra espaciadora encima de él. Teclee un nuevo nombre para la escena, como, por ejemplo, "Lanzamiento", y después presione **OK**. Si ha realizado todas las operacines como hemos explicado, el Guión de la Escena debería aparecer como en la **Figura 15**. Para salvar el vídeo, seleccione **Save As...** (Salvar Como...) del menú Project, pulse el gadget del fichero de la Venta Salvar, teclee un nombre para el fichero, como "Shuttle", y presione **Save**.

2 AÑADIENDO TITULOS Y CREDITOS

En este ejercicio añadiremos títulos y créditos a nuestro vídeo básico, para así darle un toque profesional.

TITULO

Lo primero que debe hacer, si es que no lo ha hecho ya, es abrir el fichero del vídeo de la lanzadera, seleccionando **Open** del menú Project y pulsando "Shuttle" en su ventana de datos. Despliegue un nuevo recuadro de efectos y sitúelo en la pista de vídeo llamada "Blastoff" (Lanzamiento). Observe que el nuevo efecto se transforma automáticamente en una Escena, el único tipo de efecto que se puede tener en una pista de vídeo. Abra el efecto presionando dos veces sobre él, lo cual debe abrir también la ventana de guión para dicha escena. Tome ahora una pista vacía y elija **Polygon Text** (Texto en Polígono) de la ventana resultante, con lo que aparecerá otra ventana más (ver **Figura 16**) preparada para que introduzca el texto que quiera ver en su vídeo. Para poder hacerlo, pulse el gadget **Text** (Texto) y teclee la palabra "Shuttle", el título del vídeo. Presione **OK** para volver al Guión de la Escena.

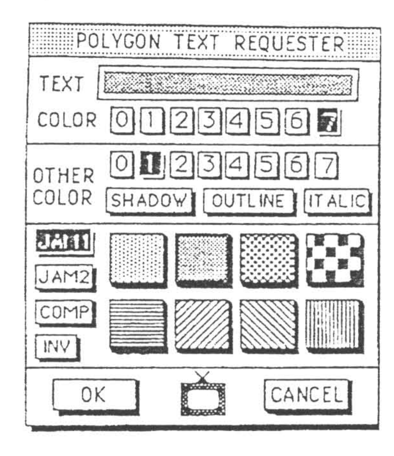


Figura 16: Ventana de Datos de Texto en Polígono.

Volviendo a la ventana de la Escena, coloque un nuevo recuadro de efectos sobre la pista de Polígono y cuando aparezca la ventana, seleccione **Appear** (Aparecer), con lo que aparecerá otra ventana más (ver **Figura 17**), que le pedirá que especifique el lugar en el que quiere que esté el texto colocado. El rectángulo del interior de la ventana representa la posición del texto, apareciendo en un principio por defecto.

Ahora vamos a colocar el título, de forma que "aparezca" en la parte superior y "fuera" de la pantalla. Normalmente, esto podemos hacerlo en el interior de la ventana o en el mismo vídeo, ya que, como vimos en el anterior tutorial, ambos métodos tienen el mismo efecto, cada uno con sus ventajas. De esta forma, si desea que el texto "aparezca" fuera de la pantalla, deberá moverlo en el interior de la ventana, y si quiere ver el título en el vídeo, tendrá que moverlo dentro del vídeo (como hicimos al posicionar la lanzadera sobre la rampa). En ambos casos la técnica es la misma:

dirija la flecha hacia el objeto (o el rectángulo, si fuera el caso) y manteniendo el botón del ratón pulsado, muévalo a la posición deseada.

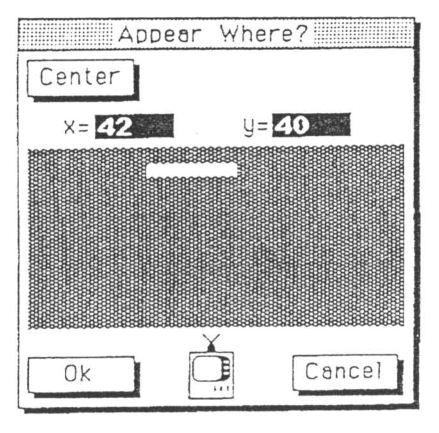


Figura 17: Ventana Aparecer.

En el caso de la figura, mueva el rectángulo a la parte más alta de la ventana. Pulse **Center** (Centro) para centrarlo adecuadamente y **OK** para que **DeluxeVideo** acepte la elección. Así volveremos a la ventana de la Escena, en la que podremos mover la flecha de Inicio del efecto de forma que marque 0:03 segundos.

Tras realizar todas estas operaciones, hemos conseguido instruir a **DeluxeVideo** para que añada en la parte superior del vídeo un título ("Shuttle"). Ahora queremos que este título se mueva por la pantalla y se detenga en la mitad. Para ello habrá que abrir un nuevo recuadro de efecto. Cuando aparezca la ventana, seleccione **Move To** (Va A). Lo que tenemos que hacer ahora es conseguir que el título se mueva a la nueva posición. Por tanto, pulse el icono de la TV para visualizar el vídeo y mueva el título aproximadamente hacia la mitad de la pantalla (también puede hacerlo en la ventana, en este caso no se obtiene distintos resultados). Después presione **Center** y **OK** para volver a la ventana del guión.

Por último, debemos mover la flecha de Inicio hacia los 0:03 segundos y la de Fin hacia los 11:00, tras de lo cual podremos seleccionar **Play Scene** (Ver Escena) para ver lo que hemos realizado.

CREDITOS

Al crear el título "Shuttle" empleamos texto en Polígono, debido a que nos proporciona un mayor control sobre el movimiento del título en la pantalla. Pero también podemos crear otros efectos, como por ejemplo hacer que el título gire o se invierta, utilizando el efecto Rotate To (Gira), o hacer que se comprima o alargue con Size (Tamaño). Esto podremos experimentarlo en el apartado "Cambiar Giros", que veremos más tarde en este mismo capítulo. De momento nos basta con saber que el programa proporciona dos formas de presentar texto en la pantalla (Texto en Polígono, como ya sabemos, y Texto en Línea, como vamos a ver ahora). A diferencia del Texto en Polígono, este otro efecto no permite giros, encogimientos o aumentos de tamaño, pero sí utilizar distintas fuentes y estilos. En otras palabras, en este caso tiene dos opciones: que quiera que texto normal realice movimientos extraños en la pantalla, o que texto que hace movimientos extraños haga cosas normales. Para nuestro vídeo emplearemos Texto en Línea, ya que sólo queremos que se mueva de la parte inferior de la pantalla a la superior.

Primero, vuelva a la ventana de la Escena, si no estaba allí. Abra una pista vacía y escoja Text Line (Texto en Línea). Aparecerá otra ventana en la que debe introducir la información que vaya a aparecer en la pantalla (ver **Figura 18**). Pulse el gadget Text y teclee "By..." y su nombre. Después presione **OK** para retornar a la Escena.

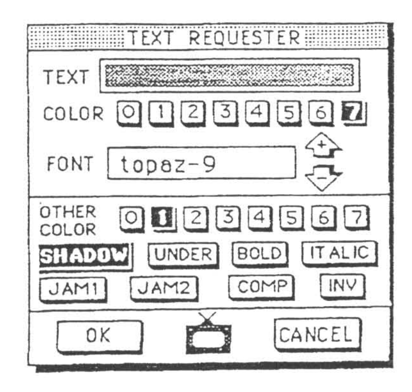


Figura 18: Ventana de Datos de Texto.

Ahora hay que indicarle al programa qué debe hacer con este texto. Para ello, abra un nuevo efecto y colóquelo en la pista de Texto en Línea. Seleccione **Appear** en la ventana que aparezca, ya que

es lo primero que queremos que haga el texto. La siguiente ventana se llama Appear Where? (¿Aparecer Dónde? - ver **Figura 10**) y nos pide que especifiquemos la posición en la que deberá aparecer el texto. En este caso, la que queremos es la posición inicial (en la parte inferior de la pantalla), por tanto solamente tendremos que pulsar **OK**. Después, de vuelta a la ventana de la Escena, posicione la flecha de Inicio del efecto en 0:03 segundos.

Aún hay que indicarle a **DeluxeVideo** dónde mover los créditos, por lo que tendrá que colocar un nuevo efecto en la pista de Texto en Línea. Cuando se le pida que especifique el tipo de efecto, elija Move To, con lo que aparecerá la ventana **Move To** (ver **Figura 11**). Pulse el icono de la TV para visualizar la pantalla del vídeo y sitúe el rectángulo por debajo del título "Shuttle". Vuelva a la ventana presionando el gadget de delante-atrás y pulse **OK** para retornar a la Escena. Por último, fije la duración del efecto en 2:00 segundos para la flecha de Fin y en 0:30 para la flecha de Inicio. Si todo ha ido bien, el Guión de la Escena ha de ser como el que aparece en la **Figura 19**. Y ahora, ha llegado el momento de la verdad: **Play Scene**. Observe que los créditos se mueven hacia arriba y se detienen antes de que el título deje de moverse. Es posible que quiera modificar esto, de forma que los créditos dejen de moverse en el momento (o un poco antes) en que el título se detenga. Todo lo que debe hacer es conseguir que la flecha de Inicio del efecto Move To de los créditos coincida con la flecha de Fin del mismo efecto del título. Intente distintas combinaciones de tiempo hasta que encuentre la que más le guste.

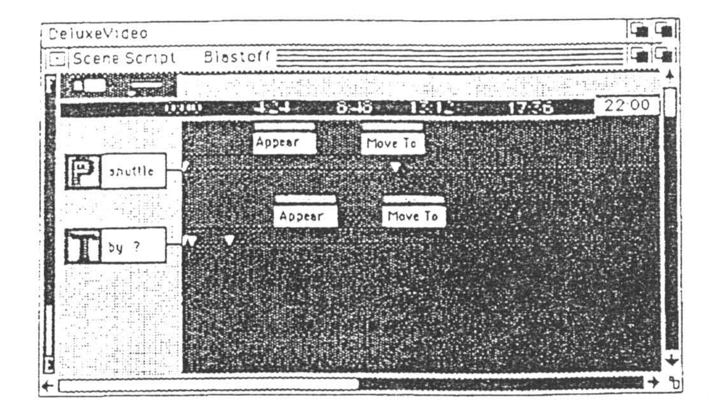


Figura 19: Guión de Escena de los Créditos.

Antes de pasar al siguiente apartado, en el que modificaremos y animaremos nuestro vídeo básico, le daremos un nombre nuevo a la escena. Para empezar, volvamos al nivel del Guión de Vídeo

pulsando el recuadro de cierre de la Escena de la esquina superior izquierda. Después, seleccione **Rename** (Renombrar) del menú Edit. Pulse en la ventana correspondiente el gadget y teclee un nombre para la escena. "Credits" podría ser el más apropiado, pero puede utilizar cualquier otro. Presione **OK**, y ya está. Antes de terminar, asegúrese de salvar su trabajo eligiendo **Save As...** (Salvar Como...) del menú Project y dando un nombre al fichero.

Como último paso, vamos a reajustar el orden de las escenas para arreglar un poco el vídeo. Pongamos, por ejemplo, la escena de los créditos antes de la del Lanzamiento, ya que ése es el orden de acción. Tome la escena del Lanzamiento (por su barra de movimientos, así también se moverán las flechas de Inicio y Fin) y sitúela a la derecha de la de los Créditos. Después lleve ésta al inicio de la pista del Vídeo y mueva la escena del Lanzamiento, de forma que comience justo después de los Créditos. Reajustando así el guión del vídeo veremos más fácilmente el orden en que ocurren las cosas.

3 MEJORANDO UN POCO MAS EL VIDEO

En este apartado vamos a modificar un poco más nuestro vídeo básico. De la misma forma que un procesador de texto permite remodelar el borrador de un párrafo de un documento, con **DeluxeVideo** es posible modificar el "borrador" de un vídeo hasta obtener lo que queremos.

AÑADIENDO UNA BANDA SONORA

Nuestra primera modificación será añadir una banda sonora al vídeo "Shuttle". Si va a comenzar de nuevo a trabajar, cargue el fichero seleccionando **Open** (Abrir) del menú Project y pulsando "Shuttle" en la ventana del fichero.

Cuando llegue a la ventana del vídeo, tome una nueva pista y seleccione **Music** (Música), con lo que aparecerá una nueva ventana (ver **Figura 20**), que presentará una serie de distintas melodías; escoja "Zarathustra". Otra ventana le dirá qué instrumentos emplea esta melodía, para así asegurarse que están en su archivador de instrumentos. Presione **Load** (Cargar) y **Resume** cuando aparezca. Si desea escuchar la melodía que ha elegido antes de ver el vídeo, pulse el icono del altavoz. Después, mueva un nuevo efecto y sitúelo en la pista de música. Seleccione **Play** (Suena) para el tipo de efecto y pulse **OK**. Finalmente, ajuste la flecha de Inicio para que el efecto comience en los 0:00 segundos, para que coincida con la aparición de los créditos. Para ver el vídeo completo, presione **Play Video** (Ver Vídeo) del menú Project.

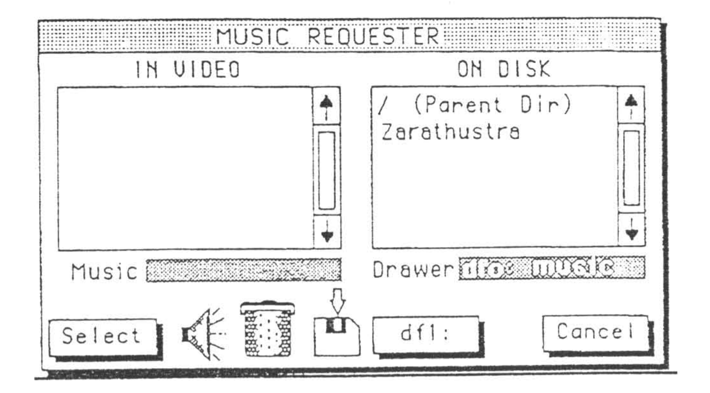


Figura 20: Ventana de Música.

CAMBIANDO LOS COLORES

Cuando creó el título del vídeo en el segundo tutorial, se habrá dado cuenta de que las letras eran una sombra amarilla indefinida. Cambiar este color es muy sencillo.

Vaya a la ventana del Guión de la Escena pulsando dos veces el efecto de los Créditos en la pista principal del vídeo, ya que la pista del Polígono está en dicho efecto. Presione dos veces sobre la pista del Polígono para visualizar la ventana del Texto en Polígono (ver **Figura 16**). Directamente debajo del gadget Text podrá ver una serie de números con las etiquetas "Color" y "Other Color" ("Otro Color").

Estas dos filas de números representan los colores del título. La primera representa el color de relleno, el de las mismas letras, mientras que la segunda representa el contorno. Observe que en la primera fila se destaca "7" y en la segunda "1", lo que significa que cada letra es del color número 7 (amarillo en esta paleta particular) y con contorno en el número 1 (negro). Para cambiar estos colores, presione simplemente cualquiera de los demás recuadros. Si quiere ver lo que va pasando, pulse el icono de la TV y mueva la pantalla del vídeo hacia arriba hasta que vea la ventana y el texto a la vez. Así, según vaya pulsando los colores podrá ir viendo el efecto que producen. También puede experimentar con el resto de los efectos de esta ventana, para ver qué hace cada uno de ellos. Cuando haya encontrado la combinación de colores que desee, presione OK para retornar a la ventana de la escena.

MODIFICAR EL MOVIMIENTO

Vamos a modificar el movimiento del título, de forma que aparezca en la parte izquierda de la pantalla y se mueva hacia la mitad. En la pista del Polígono, pulse dos veces el efecto llamado "Appear", el que controla la aparición del título en la pantalla. Así aparecerá la ventana Aparecer (ver **Figura 21**).

Mueva el título a la parte izquierda de la pantalla y vuelva a presionar el botón. Pulse OK en la ventan y seleccione **Play Video**. Si todo ha ido bien, verá al título moverse de la parte izquierda al centro de la pantalla.

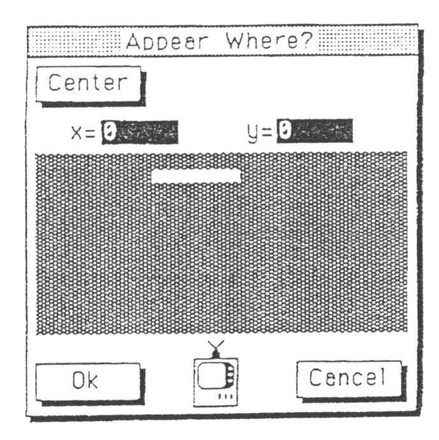


Figura 21: Ventana Aparecer.

CAMBIAR GIROS

En este apartado, vamos a hacer que el título gire cuando se mueve de su posición original a la final. Lleve un nuevo recuadro de efecto a la pista del Polígono. Seleccione **Rotate To** como tipo de efecto, lo que hará aparecer la ventana de Giro (ver **Figura 22**), en la que podrá especificar el tipo y la cantidad de giro.

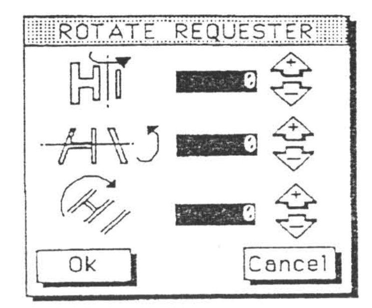


Figura 22: Ventana de Giro.

Como puede comprobar, es posible girar el título hasta 720 grados (+360 ó -360) en cualquiera de los tres ejes. La mejor forma de familiarizarse con este efecto es experimentando con él, intentando distintas combinaciones de giro. Cuando esté experimentando, recuerde que la rotación en grados se refiere a la orientación inicial del título, de forma que si lo gira 90 grados no podrá verlo, ya que lo habrá colocado de lado. De la misma manera, si lo gira 180 grados lo verá como si fuera una imagen reflejada del original.

Para este ejercicio, gire el grado de rotación a +360 para el eje vertical, dejando los otros en cero, lo que tendrá como efecto que el título irá girando sobre su eje según se vaya moviendo. Posicione el efecto de Giro para que comience en los 3 segundos y dure 3 segundos.

ACTIVAR UN MOVIMIENTO

En este ejercicio vamos a explorar el mundo de las activaciones y huellas, en las que los objetos dejan imágenes de ellos mismos según se van moviendo de un lado a otro de la pantalla. Empleando el efecto Strobe (Activa) podrá crear efectos similares a fotografías estroboscópicas de un golfista realizando un golpe o de un tenista moviendo una raqueta.

En el guión de la Escena, abra una nueva pista. Especifique Foreground para el tipo de pista, ya que es ahí donde los efectos de activación se producen. Esta vez pulse el gadget llamado "Strobe" y mueva el recuadro de efecto (que ahora se llamará "Strobe"), para que la marca de inicio se alinee con la flecha de Inicio del efecto llamado "Appear" en 0:03 segundos. Después mueva la flecha de Fin de forma que coincida con la misma del efecto Move To. Cuando active **Play Video**, verá cómo el título va dejando una huella de imágenes según se va moviendo hasta su destino final.

CAMBIAR LA PLANTILLA DE FONDO

En este apartado modificaremos la plantilla del fondo, pudiendo escoger entre una serie de plantillas iniciales. Como habrá observado cuando activamos nuestro vídeo de la Lanzadera, el fondo era normal, de color gris y sin plantilla. Naturalmente, a veces es preferible utilizar un fondo sencillo, para así no desvirtuar los objetos del primer plano; pero habrá veces en que querrá añadir más vistosidad al vídeo. Por ahora, únicamente veremos como realizar los cambios.

Estando en la ventana de la Escena de los Créditos, mueva una nueva pista y hágala pista de Fondo. Lleve entonces un nuevo efecto y seleccione Pattern (Plantilla), con lo que aparecerá la ventana de Efecto Plantilla. Pulse el icono de la TV y pruebe distintas combinaciones de efectos de plantilla para ver cómo trabaja esta ventana. Mire los cuatro gadgets de la parte izquierda de la ventana, debajo de las dos filas de números, llamados Jam 1, Jam 2, Comp e Inv. Estos cuatro recuadros controlan la forma en que interactúan los colores primario y secundario. Jam 1 emplea el color primario en combinación con el color 0 (el color de fondo), mientras que Jam 2 utiliza los dos colores (primario y secundario) para crear la plantilla de fondo. A la derecha de estos cuatro hay ocho recuadros con distintas plantillas. Presionando cualquier de ellos se crea una plantilla diferente en la pantalla del vídeo. Puede experimentar durante un rato creando distintas combinaciones para ver lo que hace exactamente cada una. Cuando quiera puede pulsar OK y después **Play Scene** en el menú Project para visualizar los cambios realizados.

Como ejercicio final, podría intentar volver atrás y cambiar la opción Cut de la ventana Carga Efecto (cuando cargamos la imagen Blast en el primer tutorial) a la opción Wipe (Barrido). Retorne a la pista Blast para esa escena y abra la ventana Carga presionando dos veces el recuadro de efecto Carga. Cuando aparezca la ventana, pulse **Get Ready** (Preparado). De vuelta en el Guión de la Escena, coloque un nuevo efecto en la pista Blast. Hágala un efecto Wipe. Experimente ahora diferentes barridos con la ventana Efecto de barrido.

Tras experimentar, quizás quiera salvar sus modificaciones. Para ello puede emplear dos métodos. Pulse el recuadro de cierre de la parte superior izquierda, con lo que aparecerá una ventana diciendo: "Changes have been made to this vide, but not saved. Do you want to save them now?" (Las modificaciones realizadas no han sido salvadas. ¿Desea salvarlas?). Puede elegir entre Save (Salvar), Don't Save (No Salvar) o Cancel (Cancelar). El segundo método es desplegar el menú Project y seleccionar Save o Save As... La opción Save escribe sobre el fichero anterior, mientras que Save As... hace aparecer una ventana Salvar: presione el gadget File (Fichero), déle un nuevo nombre, pulse OK y por último Quit (Salir) para salir del programa.

Hasta ahora ya habrá visto probablemente bastantes lanzaderas y rampas, por lo que vamos a pasar a algo totalmente diferente: objetos animados con el Framer, el generador de secuencias de animación de **DeluxeVideo**. Este será el objetivo del tutorial que viene a continuación.

4 UNA INTRODUCCION AL FRAMER

Aunque **DeluxeVideo** no es, en principio, un editor de animación, le hemos proporcionado una utilidad de animación, el Framer, que permite encadenar imágenes secuenciales para crear la ilusión de movimiento. El Framer se ejecuta desde el Workbench, no desde **DeluxeVideo**, pero las imágenes creadas en él pueden utilizarse en vídeos creados en el programa. Las secuencias de animación del Framer se almacenan en el fichero Objects, junto con los objetos Multi-cuadro (Multi-frame) y cuadro simple (Single-frame). Aunque estos objetos parezcan iguales, **DeluxeVideo** puede encontrar la diferencia. El siguiente tutorial describe cómo utilizar la animación del Framer que se incluye en el disco de Partes y Utilidades de **DeluxeVideo**. También pueden animarse en el Framer imágenes creadas en el **DeluxePaint**.

PARA EMPEZAR

Inserte el disco de Partes y Utilidades en la unidad y pulse dos veces sobre el icono del Framer, lo cual hará aparecer una pantalla en baja resolución llamada "Framer Picture Screen" (Pantalla de Imágenes del Framer - ver Figura 23). Utilizaremos esta pantalla para cargar las imágenes que formarán la secuencia. Observará seis recuadros nombrados de "a" a "f", que representan la secuencia de cuadros de la animación.

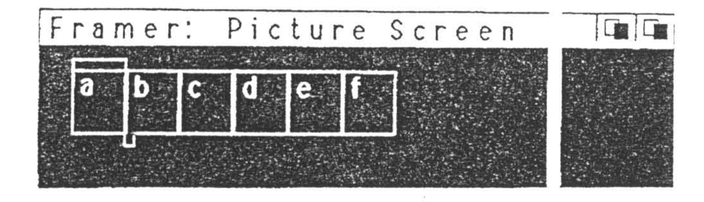


Figura 23: Pantalla de Imágenes del Framer.

MOVIENDO LA VENTANA: Sobre el recuadro a está el recuadro de movimiento. Puede utilizarlo para mover la secuencia de cuadros por la pantalla. Para ello, dirija el cursor del ratón hacia el recuadro de movimiento, pulse el botón izquierdo del ratón, mueva el recuadro por la pantalla y presione de nuevo el mismo botón para detener el movimiento de la secuencia. Como puede ver, el recuadro de movimiento trabaja igual que la barra de título de una ventana.

DANDO TAMAÑO A LA VENTANA: En la parte inferior derecha del recuadro a está el recuadro de tamaño. Empléelo para cambiar el tamaño de todos los recuadros de la secuencia. Dirija el cursor del ratón hacia dicho recuadro, pulse el botón izquierdo y mueva el ratón manteniendo presionado el botón. Cuando haya conseguido el tamaño deseado, vuelva a pulsar el mismo botón. Este recuadro trabaja igual que el gadget de tamaño de una ventana, y da el tamaño a todos los cuadros de la secuencia equitativamente.

CAMBIANDO EL NUMERO DE RECUADROS DE VENTANA: La secuencia inicial es para una animación en seis ventanas. Para variar el número de recuadros, seleccione **Change Frame** (Cambia Ventana) del menú Project. Una vez que aparezca la ventana Secuencia de Recuadro (ver **Figura 24**), pulse el gadget del signo más para variar el número 6 hasta que el número de recuadros aumente a 10, entonces presione **OK**. Ahora podrá ver diez recuadros (de "a" a "j"), con el décimo en la segunda fila. Si los recuadros se salen de la pantalla, ajuste los recuadros de movimientos y tamaño hasta que pueda ver la secuencia completa.

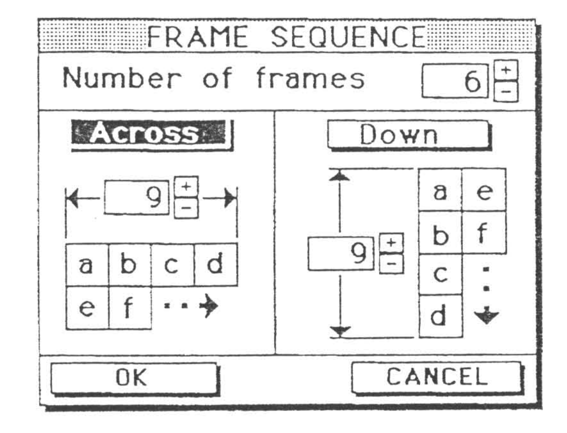


Figura 24: Ventana Secuencia de Recuadro.

CAMBIANDO LA ORIENTACION DE LOS CUADROS: La secuencia inicial es adecuada para una secuencia de animación orientada de izquierda a derecha. Para cambiar la orientación de los recuadros, seleccione **Change Frame** (Cambiar Ventana) del menú **Project**. Una vez que aparezca la ventana Secuencia de Recuadros, pulse el gadget Down (Abajo) y después **OK**, con lo que verá la secuencia de arriba a abajo en la pantalla en vez a lo largo. Si los cuadros se salen de la pantalla, ajuste los recuadros de movimiento y tamaño como antes.

CAMBIANDO LAS FILAS O COLUMNAS: Si tiene la secuencia fijada a lo largo de la pantalla, puede cambiar el número de columnas ajustando el número situado bajo el gadget Across (A Lo Largo) de la ventana Secuencia de Recuadros. De igual forma, si ha establecido la secuencia de arriba a abajo de la pantalla, puede variar el número de filas ajustando el número situado bajo Down.

Cambiando el número de recuadros, el tamaño, la orientación y el número de filas y columnas, es posible ajustar la secuencia en una gran variedad de plantillas.

REALIZANDO UN OBJETO DE PRUEBA

En el archivador Pictures (Imágenes) del disco de **Partes y Utilidades** encontrará una imagen llamada "Firecracker", un ejemplo del tipo de imagen que puede realizar con un programa de dibujo, como primer paso para crear sus propios objetos animados en **DeluxeVideo**.

CARGANDO UNA IMAGEN: Seleccione **Load** (Carga) del menú Picture (Imagen). Pulse sobre el nombre "Firecracker" en la lista de ficheros y después sobre **Load**. Si la imagen contiene más de ocho colores, aparecerá una ventana con varias opciones. Como las imágenes y los objetos de **DeluxeVideo** no pueden estar formados por más de ocho colores, es posible que tenga que reducir el número de colores. Para ello, escoje **Best** (Mejor) para que así la imagen emplee los mejores ocho colores (según vaya aprendiendo a trabajar con imágenes de **DeluxePaint** en sus vídeos, considerará mejor salvar imágenes de ocho colores junto con los originales.

Cuando la imagen se haya cargado aparecerá debajo de la secuencia de recuadros. Seleccione **Change Frame** del menú Project para colocar los seis recuadros en seis columnas en la pantalla. Después emplee el recuadro de movimiento para posicionar la esquina superior izquierda del recuadro a exactamente sobre la misma esquina del primer recuadro de la secuencia del cohete. Realice la misma operación con el recuadro de tamaño para colocar la esquina inferior derecha del recuadro a sobre la misma esquina del primer cuadro de la secuencia. Si el primer cuadro encaja perfectamente, también lo harán el resto de los cuadros de la secuencia.

REALIZANDO EL OBJETO: Una vez que la ventana se ha establecido para que los recuadros encajen en la imagen, seleccione **Make Object From Frame** (Realizar Objeto Desde Ventana) del menú Project. Esta opción "corta" una copia del objeto desde la "pantalla de la imagen", cambia a la "pantalla del objeto" y dibuja el primer recuadro de la secuencia del objeto dentro de un rectángulo que lo limita.

PROBANDO LA ANIMACION: Con el dibujo visible en la pantalla de objeto, seleccione **Animate** (Animar) del menú Project, y así podrá ver cómo se quema la mecha y explota el cohete. Para detener la animación, presione cualquier botón de ratón.

SALVANDO UN OBJETO EN EL DISCO

Una vez que haya dibujado un objeto, realice los pasos siguientes para grabarlo en el disco:

AJUSTAR SU POSICION: Con el objeto visible en la pantalla del objeto, mantenga el botón izquierdo pulsado dentro del rectángulo que lo limita y llévelo a su nueva posición. Esta se salvará con el objeto y será utilizada por **DeluxeVideo** como la posición de "Aparición" inicial del objeto.

SALVAR: Seleccione **Save** (Salvar) del menú Object (Objeto). Cuando aparezca la ventana, podrá ver el nombre "Firecracker" en el gadget File (Fichero). A cada objeto que se realiza se le da automáticamente un nombre, concatenando el nombre de la imagen con el número de objetos que ha realizado en la sesión con el Framer. Si éste es el primer objeto que ha hecho, su nombre será "Firecracker-1". Si desea cambiarle el nombre, pulse sobre el gadget File y teclee otro. Después presione **Save** para grabar el objeto en el disco.

Para obtener los mejores resultados con el Framer, necesita emplear una técnica especial cuando emplee **DeluxePaint**. En particular, cuando realice una secuencia de imágenes, tendrá que colocar cada imagen *exactamente* en el mismo lugar en su rectángulo, por tanto, cuando anime la secuencia utilizando el Framer, la animación no se moverá "rítmicamente". Esto puede hacerlo simulando la ventana en el Framer, utilizando un pincel de un pixel para dibujar un borde rectangular alrededor de la primera imagen, copiándola después y uniendo la imagen entera (rectángulo y todo) *muy cerca* del original. En otras palabras, unir la segunda imagen de forma que su márgen izquierdo toque (sin solaparse) el márgen derecho de la primera imagen, así la línea situada entre las dos imágenes será exactamente de dos pixels de anchura. Entonces podrá modificar la segunda imagen, copiar y unirla (rectángulo y todo) a la siguiente posición, etc.

5 UTILIZANDO GENERADORES DE ESCENAS

DeluxeVideo contiene rutinas especiales conocidas como "Generadores de Escenas", que pueden crear presentaciones de vídeo completas con una mínima introducción de datos por parte del usuario. Estas rutinas son como plantillas (transforman datos sin refinar en las mismas rutinas de animación cada vez. Estas rutinas son exactamente iguales que los Guiones de Escena que creó a mano, pero el proceso de creación es más rápido. Emplee el Generador de Escenas como un atajo, añadiendo toques y efectos personales una vez que la escena haya sido generada. Si desea crear gráficos de presentación comerciales o títulos y créditos para sus vídeos caseros, realice los sencillos ejercicios que explicamos a continuación. Se sorprenderá de la facilidad con que crea efectos sorprendentes.

UN TROZO DE TARTA

El generador de escenas de Gráficos de Tarta de **DeluxeVideo** convierte los datos en un trozo de tarta animado, sin tener que introducir datos. Así es como se hace:

Primero, arranque un nuevo fichero de vídeos seleccionando **New** (Nuevo) del menú Project. Seleccione **Load Scene Generators** (Cargar Generadores de Escena) del menú Scenes (Escenas) para cargar el conjunto requerido de rutinas del disco en la memoria. Para hacer esto, pulse el botón derecho del ratón y aparecerá la barra del menú, mueva el cursor hasta iluminar la opción deseada y vuelva a presionar el botón. Cuando el disco deje de funcionar, despliegue otra vez el menú Scenes y observará que ahora el conjunto de opciones es distinto. Elija **Charts** (Gráficos) del menú primario y **Pie Chart** (Gráfico de Tarta) del secundario. Aparecerá una ventana de datos, esperando que introduzca datos.

Para realizar esta operación, presione sobre el gadget llamado **Title** (Título) para situar ahí un cursor y teclee un nombre para su gráfico. Después, pulse el primer gadget situado debajo de Pie Pieces Names (Nombres de Trozos de Tarta) y teclee un nombre para el primer segmento de tarta. Presione el primer gadget bajo Values (Valores) y teclee un valor numérico. Observe que los datos numéricos no tienen que estar en ningún formato en especial (**DeluxeVideo** pone especial atención a las conversiones de datos que haya que realizar). Repita este proceo con el resto de los segmentos. Si utiliza datos actuales y tiene más de seis segmentos, salve el último gadget para "Other" (Otro). Si tiene que cambiar cualquier valor, pulse el gadget correspondiente, borre el valor existente (borrando o pulsando encima la barra espaciadora) y teclee entonces el nuevo.

Cuando ha introducido por completo la información, presione **OK**, con lo que aparcerá la ventana del Guión, donde verá que el recuadro de la escena lleva ahora el título de su trozo de tarta. Y ahora llega el momento de la verdad: desde el menú Project, seleccione **Play Scene**. Cuando la escena se detenga, pulse el recuadro de cierre del control remoto para retornar al guión. Si desea salvar el vídeo, elija **Save As...** del menú Project. Presione el gadget File en la ventana de Fichero resultante, teclee un nombre para su vídeo y pulse Save.

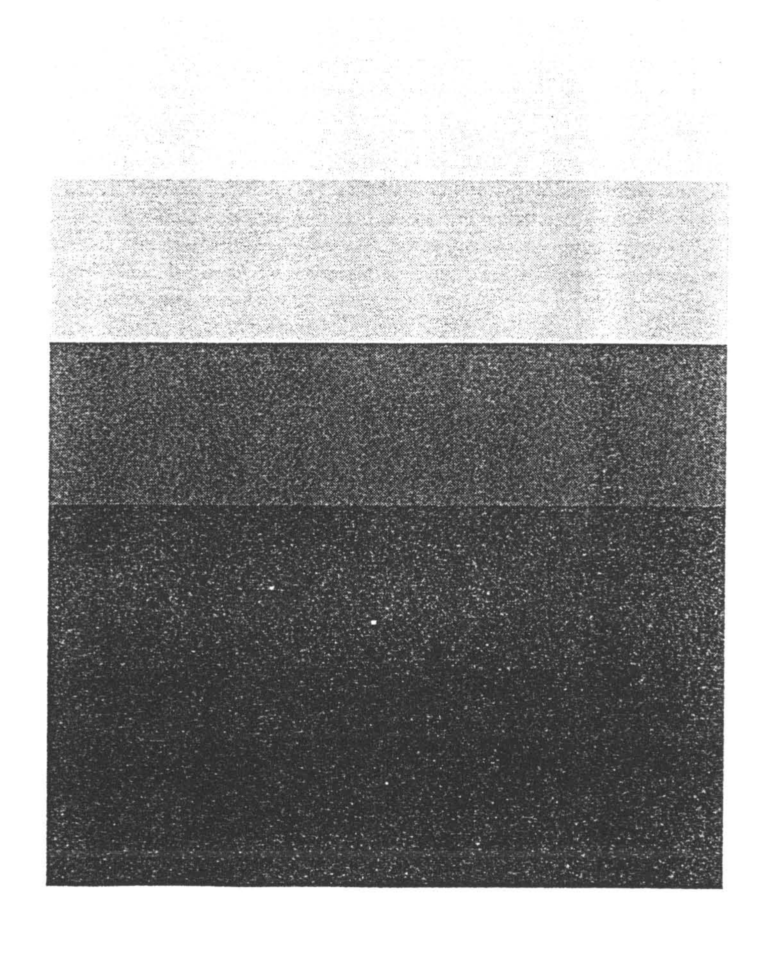
SU NOMBRE ILUMINADO

Para este ejercicio vamos a crear un título y uno o dos subtítulos para una película o una presentación de vídeo. Cuando esté preparado para dejar el gráfico de tarta, seleccione **New** del menú Project para borrar el área de dibujo. Cuando el programa pregunte: "Save Video?" (¿Salvar Vídeo?) pulse **Don't Save** (No Salvar) con el botón izquierdo. Aparecerá una nueva ventana de Guión, como

hicimos cuando comenzamos a realizar el gráfico de la tarta. Esta vez, elija **Text/Title** (Texto/Título) del menú Scenes, y "Simple" en la ventana siguiente. La ventana Escena de Título resultante puede acomodar un título principal y uno de créditos. Para el título principal pulse el gadget Title e introduzca un breve título, como "Un Video" (aunque seguro que se le ocurrirá algo mejor). Después, presione el tercer gadget y dése a sí mismo un poco de mérito introduciendo su nombre. Pulse **OK** y elija **Play Scene** del menú Project.

Todo lo anterior no es más que un ejemplo de las distintas utilidades de **DeluxeVideo**. Experimente con las variadas características de este programa, para ir así adquiriendo mayor experiencia y habilidad. Si desea aprender técnicas más avanzadas, pase al Capítulo 4.

NOTAS



NOTAS

CAPITULO CUATRO: TECNICAS AVANZADAS

Si ha leído los anteriores capítulos de este manual, ha llegado al punto en que puede comenzar a mejorar su técnica. Este capítulo y los dos siguientes le muestran cómo realizar mejores vídeos en menos tiempo. El Capítulo 4 trata de las técnicas avanzadas que se emplean para crear interesantes efectos especiales. El Capítulo 5 le proporciona algunas ideas para aplicaciones específicas. Y si está interesado en el hardware que puede ampliar las características de **DeluxeVideo**, pase al Capítulo 6 titulado Hardware. Estos tres capítulos asumen que usted ya está familiarizado con **DeluxeVideo** y con su forma de trabajar. De todas formas, si encuentra algún término que no entiende, no dude en consultar la Referencia y el Glosario del Capítulo 7.

El Capítulo 4 comienza con una introducción a las técnicas de **DeluxeVideo**, información esencial hasta para el usuario más sofisticado. La información que proporcionamos en el Apartado 2: "Estrategias de Diseño" le muestra cómo utilizar una hoja de trabajo para empezar a proyectar su vídeo. En los apartados restantes se habla de algunas de las funciones avanzadas de **DeluxeVideo**, incluyendo el empleo de **DeluxePaint**, música y telecomunicaciones.

1 DELUXEVIDEO: INTRODUCCION A LAS TECNICAS

A veces puede ocurrir que **DeluxeVideo** se quede sin espacio en disco incluso aunque parezca que sí haya sitio, o que no realice un guión como usted pensaba que lo haría. Otras veces, puede parecer que el disco produzca un retraso en medio de un vídeo, o que los colores parezcan cambiar inesperadamente, o que se realice con menos suavidad con que se hacía después de que usted añadiera el último objeto. Este apartado se ha diseñado para ayudarle a comprender mejor la forma de trabajar de **DeluxeVideo**, de forma que si usted tropieza con cualquiera de estos efectos inesperados, sabrá qué hacer para arreglarlos.

Lo primero que hace **DeluxeVideo** cuando usted carga un vídeo es copiarlo en el mismo disco desde el que usted lo cargó, es decir, esto significa que antes de que usted pueda modificar el vídeo, necesita tener suficiente espacio para realizar una copia de trabajo del original. Un fichero de vídeo contiene todas las partes que componen un vídeo (salvo las fuentes utilizadas en el texto), por tanto puede copiar vídeos de un disco a otro sin necesidad de copiar también las distintas partes. Tenga en cuenta, sin embargo, que si un disco contiene únicamente vídeos, verá que los archivadores de las partes están vacíos, debido a que **DeluxeVideo** no mira dentro del vídeo para decirle de qué partes está formado. Si desea utilizar una parte desde un vídeo, emplee Unpack -Descompactador- (del disco de Partes y Utilidades) para sacarlo del vídeo. Alternativamente, puede cargar el vídeo que contiene la parte que necesita, pulsar dos veces con el ratón sobre la pista apropiada (o utilizar el menú Parts) y después presionar el icono del disco para grabar dicha parte en el archivador de partes apropiado.

Cuando usted carga un vídeo, sólo se cargan en memoria los Guiones de Vídeo y Escena (a menos que esté empleando un disco RAM: en este caso, vaya al Capítulo 1, Apartado 4). **DeluxeVideo** reserva una cantidad fija de memoria para los guiones, y usted puede decirle la cantidad que ha utilizado para mirar el medidor de capacidad de cada guión. De hecho, **DeluxeVideo** no carga ninguna de las partes hasta que usted pulse Play Scene o Play Video. Cuando el guión comienza a visualizarse, cada efecto Load (Carga), Fetch (Busca) o Play (Suena) que encuentra y cada comando Show (Mostrar) que usted ordena hace que **DeluxeVideo** vaya al disco y cargue esa parte. Un Fetch en el comienzo del guión fuerza a **DeluxeVideo** a cargar la parte anterior que necesitaba: así se evita una lectura de disco en medio de un vídeo.

Las imágenes se cargan en el Fondo Oculto, y todos los objetos y sonidos en el Fondo de Partes. Sólo puede cargar una imagen en el Fondo Oculto aunque muchas partes en el Fondo de Partes. El Fondo de Partes tiene también un tamaño fijo (aunque puede aumentarse si dispone de más de 512K de memoria) y la cantidad empleada depende de las partes que se están visualizando (o empleando) en el momento. Usted puede saber el Fondo de Partes que se está utilizando mediante la opción Memory Map (Mapa de la Memoria) del menú Options. Esta opción ilumina en amarillo brillante los tiempos cuando intenta combinar más partes (sonidos, objetos, texto) de las que el programa es capaz de acomodar. Si no remedia la situación borrando una parte, estampándola (con el efecto Stamp) en el Fondo o colocándola después en el guión, DeluxeVideo simplemente la ignorará.

Un **Display** (Pantalla) en **DeluxeVideo** está formado por un **Primer Plano** y un **Fondo**, de ahí el término "Campo de Activación Dual".

Los dos tipos de entidades que **DeluxeVideo** reconoce (estáticas y dinámicas) residen en cualquiera de estas dos áreas. Generalmente hablando, las entidades estáticas (tales como **imágenes**) residen en el fondo, mientras que las dinámicas (tales como **objetos** y **texto**) residen en el primer plano. Las áreas del primer plano y del fondo tienen cada una su propia paleta de colores, teniendo cada paleta hasta ocho colores diferentes. En cualquier momento, todas las entidades del primer plano comparten la misma paleta, igual que hacen las del fondo. Cuando haga aparecer un objeto (mediante Appear) que está hecho con una paleta distinta que la actual en uso, la paleta actual cambia de acuerdo con la del objeto.

Esto significa que dos objetos dibujados con distintas paletas cambiarán mutuamente sus colores cuando el segundo objeto aparezca. El efecto BloqueaCol evita que la paleta cambie cuando aparezca un nuevo objeto, pero al final sus colores puede que no estén muy bien. La mejor solución para esto es utilizar partes que se crearon empleando la misma paleta. De igual forma, cuando esté creando partes con **DeluxePaint**, emplee los mismos ocho colores para todas las partes.

CAPITULO CUATRO: TECNICAS AVANZADAS

El Primer Plano y el Fondo tienen distintas paletas de color que trabajan cada una independientemente de la otra. Se puede utilizar la misma paleta para los dos mediante las opciones Get FG (Toma Primer Plano) o Get BG (Toma Fondo) de la ventana de datos Colors. El color 0 de la paleta del Primer Plano es transparente y permite ver el Fondo. Observe que aunque no pueda materializar un objeto al color transparente, sí puede hacerlo a cualquier otro, que puede ser el mismo que el fondo de detrás del objeto. Así parecerá una materialización. Sin embargo, si el fondo tiene varios colores en ese lugar, no parecerá una materialización.

El primer plano se compone de dos áreas de memoria: el **Primer Plano Visible** y el **Primer Plano Oculto**. Ambas trabajan juntas para crear el efecto de animación. Así, mientras que **DeluxeVideo** está mostrando el primer plano visible, está ocupado creando la siguiente ventana del vídeo en el primer plano oculto. Cuando la siguiente ventana ya está hecha, ambos primeros planos intercambian sus lugares, y el proceso empieza de nuevo. Esto se conoce como "page flipping" (intercambio de páginas) o "double-buffering" (doble área de memoria).

Similarmente, el fondo está formado por dos áreas de memoria distintas: el **Fondo Visible** y el **Fondo Oculto**. Pero, a diferencia de los dos primeros planos, los dos fondos no cambian de uno a otro en el proceso del doble área de memoria. En lugar de ello, el fondo oculto se utiliza como buffer temporal para una imagen que se podrá visualizar mediante algún efecto, como un barrido o un corte de salto. Un imagen en fondo oculto puede generarse de forma sintética mediante una plantilla o un efecto de colores, o puede generarse cargando una imagen del disco.

Siempre que un vídeo cambie lo que usted ve u oye, está consumiendo tiempo. Utiliza tiempo para cargar del disco, y el ordenador necesita tiempo para determinar cuál es la acción más apropiada que necesita realizar. La cantidad de tiempo que se toma depende del efecto que se produzca. Por ejemplo, la opción Rotate Polygon Text y la de dar tamaño a un objeto consume casi la totalidad del tiempo cuando se pone en el fondo Oculto. Por otro lado, cambiar los colores también utiliza relativamente poco tiempo debido a que sólo se cambia la paleta del primer plano.

La cantidad de tiempo requerido para preparar la siguiente "página" puede ser mayor que el 1/30 de segundo (ó 0:02 en el reloj del vídeo) empleado por un aparato de televisión. Así, si emplea las opciones Move To y Size en un objeto cuando se mueve por la pantalla, el objeto no aparecerá tan suavemente como lo haría en un televisor, ya que la media de ventanas es de menos de 30 ventanas por segundo. Si añade otro objeto que también se mueve y cambia de tamaño, habrá doblado la cantidad de tiempo que tarda en llenar el Primer Plano Oculto con la nueva "página", dividiendo de esta forma la media de ventanas efectiva a la mitad. Y si además añade música o sonidos, la media de ventanas se verá reducida aún más.

La forma más sencilla de determinar el tiempo necesitado para preparar la siguiente ventana es poniendo el Control Remoto en el modo de pasos y empleando la flecha derecha para hacer avanzar el vídeo. El vídeo avanzará una ventana y el reloj se incrementará con la cantidad de tiempo que tarda en realizar los cálculos. Esto quiere decir que usted puede mejorar la uniformidad de un vídeo manejando lo que **DeluxeVideo** necesita hacer al mismo tiempo. Algo importante de recordar es que incluso aunque usted no pueda mover o dar tamaño a un objeto, **DeluxeVideo** debe ponerlo en el Primer Plano cada vez. Sin embargo, si lo estampa en el Fondo y lo hace desaparecer (mediante la opción Disappear), no sólo habrá liberado la memoria del Fondo de Partes, sin que también le habrá dado a **DeluxeVideo** una cosa menos que poner en la nueva página, haciendo así que trabaje más rápido.

La música y los sonidos son las partes con mayor prioridad, por lo que siempre funcionan con una velocidad constante. De otra manera, si comenzaran a ir más despacio en cualquier momento en que se añadieran más objetos, sonaría igual que un casete de coche justo cuando se va a estropear una cinta. Así, añadirá la música a su vídeo antes en vez de después, ya que añadiéndola después se cambiará la forma en que van las cosas o la velocidad a la que las cosas se mueven.

2 ESTRATEGIAS DE DISEÑO

Los efectos de sonido, el movimiento de objetos, los cambios de paleta, la colocación de texto, etc. son características que todas juntas se combinan para realizar un vídeo efectivo. Para conseguir dicha corriente de acontecimientos se necesita práctica y experiencia. Antes de comenzar a crear pistas y construir su vídeo, es una buena idea planearlo sobre el papel. Un vídeo no es en absoluto diferente a cualquier otro proyecto grande y complejo. Realizando un planteamiento detallado obtendremos un resultado final más profesional y a la larga el tiempo total empleado será menor de lo que usted pudiera esperar.

PALETAS DE COLOR

Como en **DeluxeVideo** todo se mueve alrededor de dos áreas, la Paleta del Primer Plano y la Paleta del Fondo, planear con anterioridad la selección de estas paletas es esencial para la utilización efectiva de los colores. Recuerde, si sitúa un nuevo objeto en el Primer Plano con una paleta distinta mientras que otros objetos están aún visibles en el Primer Plano, los anteriores objetos del Primer Plano asumirán la nueva Paleta, con resultados que pueden variar entre lo aburrido y lo desastroso. Si estampa también un objeto del Primer Plano en el Fondo, la Paleta del Fondo cambiará a la Paleta del Primer Plano, a menos que utilice el efecto BloqueaCol. En tal caso, la paleta del Fondo permanecerá igual, pero el objeto del Primer Plano asumirá la Paleta del Fondo.

Las paletas del Primer Plano y del Fondo son independientes, por lo que usted puede utilizar en ellas distintos colores durante el tiempo en el que no emplee el efecto Stamp. Si utiliza Stamp, asegúrese de que el objeto del Primer Plano y la imagen del Fondo emplean la misma paleta, o se encontrará colores que cambian inesperadamente. Hay casos especiales en los que cambios creativos e intencionales de paleta pueden disponerse de otra manera, pero éstos son excepciones a la regla.

MANEJO DE LA MEMORIA

Las opciones Text, Music, AnimSec y Sound necesitan espacio en memoria. Cuando usted intenta tener más acontecimientos simultáneos de los que cabrían, **DeluxeVideo** comienza a sacar de la memoria los acontecimientos que tienen menos prioridad.

Para ver si esto le va a ocurrir a su vídeo, puede emplear la opción Memory Map del menú Options. Las zonas iluminadas en amarillo indican problemas. Las estrategias para resolver estas situaciones incluyen: estampar objetos del Primer Plano con menos animación en el Fondo, cambiar la secuencia de acontecimientos para utilizar menos memoria en puntos que están llenos en ese momento, utilizar el efecto Disappear en objetos que han salido de la pantalla pero aún están en memoria, y partir el vídeo en distintas escenas.

Una regla que debe encontrar útil es mantener el número de objetos del Primer Plano en tres o menos, y estampar cualquier objeto que no se esté moviendo. Sin embargo, puede tener más de dos o tres objetos de Text y de Polygon Text, ya que éstos ocupan mucho menos sitio. Generalmente, puede tener casi una pantalla llena de cosas en primer plano, aunque debe contar cada elemento de un objeto animado. Y observe que los sonidos también ocupan memoria (casi 1/3 de una pantalla entera por cada segundo de un efecto de sonido).

TIEMPO DEL PROCESADOR

El orden de los acontecimientos y la cantidad de tiempo que emplean son elementos críticos en el diseño de un vídeo que quiera parecer profesional. Las búsquedas en disco pueden interrumpir los acontecimientos en desarrollo; girar, dar tamaño y mover una línea de texto en polígono simultáneamente pueden disminuir bastante la velocidad de otros acontecimientos; y cada vez que añada un nuevo acontecimiento puede variar la duración del vídeo entero. La colocación de la flecha de Inicio para un efecto puede ser crítica. Los ajustes de unos cuantos "jiffies" pueden suavizar una transición o separar el final de una canción.

La prioridad de las pistas puede también tener efecto sobre la forma de funcionar de un vídeo. Recuerde que cuánto más alta sea la posición de una pista en el guión, mayor será su prioridad. Mezclar el orden de las pistas puede ser una herramienta efectiva para resolver algunos conflictos. También se puede liberar tiempo del procesador estampando objetos del Primer Plano que no se pueden mover en el Fondo, y haciendo desaparecer fuera de la pantalla objetos del Primer Plano. **DeluxeVideo** vuelve a dibujar estos objetos cada vez que dibuja de nuevo los Primeros Planos Visible y Oculto, por lo que quitándolos se consigue evitarle trabajo al procesador.

OTRAS CONSIDERACIONES

Usted puede visualizar vídeos de muy distintas maneras. Para ayudarle a decidir, podría considerar el medio de la presentación final y su audiencia. Por ejemplo, si está grabando su vídeo en una cinta y tiene más de 512K de memoria, escoja una paleta de fondo, que eliminará el márgen del Overscan (el márgen del Overscan es la zona situada alrededor del borde de la pantalla en la que no pueden aparecer objetos; existe debido a que algunos monitores de televisión alargan el área de la imagen normal de la señal, y sin este márgen se perdería parte del dibujo fuera del borde de la pantalla). Seleccione colores brillantes si va a utilizar su vídeo como punto de adquisición, y evítelos si lo va a mostrar en una proyección en TV. Deje las líneas de texto de la pantalla el tiempo suficiente para que cualquiera que vea su vídeo pueda leerlas con tranquilidad, y emplee una fuente no demasiado vistosa.

UTILIZANDO UNA HOJA DE TRABAJO

Como ya hemos visto, un planteamiento detallado desemboca en la creación de un vídeo. Controlando las distintas partes y piezas y el orden y la duración de los acontecimientos requiere un sistema. Hemos creado uno para que usted lo emplee (ver **Figura 25**). Es una simple hoja de trabajo que le ayudará a elegir los elementos de su vídeo antes de comenzar a unirlos. Le sugerimos que la fotocopie, o que se construya una usted mismo. Una hoja de trabajo se hará inestimable cuando comience a realizar vídeos más complejos.

Entremos en la Hoja de Trabajo paso a paso.

Nombre de Escena ____________

Elem. Pista	Memoria	Nombre	Emp. Ef.	Dur. Ef.	Fin Ef.	P
Imagen						
Fondo						
1er. Plano						
Objeto						
Texto Pol.						
Texto Lin.						
Ef. Sonido						
Control						

Figura 25: Una Hoja de Trabajo.

COLUMNA MANEJO DE MEMORIA: Emplee esta columna para hacer anotaciones sobre la cantidad de memoria utilizada por un elemento determinado (una pista o una porción de una pista). Puede emplear VidCheck (Compactador) para determinar la cantidad de memoria que esta ocupando el vídeo entero, pero cuando esté solamente planeando un vídeo emplee VidCheck en los vídeos existentes para obtener una estimación aproximativa. No intente controlar cada pista, sólo los principales acontecimientos, como el fondo, la música y los sonidos, etc. El propósito de esta columna es mantener su atención sobre la memoria utilizada por una escena y prevenirle de perder elementos de dicha escena debido a una carencia de memoria disponible.

COLUMNA NOMBRE: Este es simplemente el nombre dado a un elemento particular (por ejemplo, una imagen de fondo llamada "escena de océano").

COLUMNA EFECTO DE COMIENZO: En esta columna se anota el efecto empleado para comenzar un elemento una vez que entra en el vídeo. Para imágenes podría ser un efecto Wipe, Jump Cut (Corte de Salto) o Fade. Para Texto y objetos podría ser un efecto Appear.

COLUMNA EFECTO DE DURACION: En ella se anota(n) el(los) efecto(s) empleado(s) durante el tiempo que tarda en llevarse a cabo la realización de un elemento en la escena. Estos efectos son: Size (Tamaño), Cycle colors (Ciclo colores), efectos de Strobe (Activación), de Move To (Va A), Rotate (Girar) y los comandos AnimSec y AnimCic. Los efectos de duración también pueden actuar en un elemento antes de que aparezca en la escena, por ejemplo la opción Size aplicada a un objeto fuera de pantalla.

COLUMNA EFECTO DE FIN: Aquí se anota el efecto de fin empleado en un elemento. Estos efectos incluyen Fade Out (Desvanecer), DisApp (Desaparecer) y Stamp (Estampar).

COLUMNA PALETA: Esta columna controla la paleta de color utilizada para un elemento referido a otros elementos de la escena. Recuerde que traer un nuevo elemento creado con una paleta diferente al Primer Plano o al Fondo hará que éste cambie a dicha paleta. En este caso tiene varias opciones disponibles. Si intenta utilizar solamente una paleta para el Primer Plano y otra para el Fondo, bastará una "P" para el Primer Plano y una "F" para el Fondo. Si ha planeado efectos especiales producidos por traer distintas paletas a un vídeo, numere entonces cada paleta y mantenga el número asignado para cada elemento empleando esa paleta. También pueden emplearse otros sistemas: aquí la idea es evitar acontecimientos inesperados.

No se olvide que éste no es más que un ejemplo de una Hoja de Trabajo. Experimente creando las suyas propias, añadiendo más columnas o elementos de pista según lo que quiera hacer. Por ejemplo, puede querer ampliar el elemento listado añadiendo un campo aparte para la música, o añadir una columna de Búsqueda especial para que le avise cuando la búsqueda ocurra. Diseñe su Hoja de Trabajo de acuerdo con su propio estilo de trabajo. Cuando construya sus vídeos, siendo ya un creador de vídeos más experimentado, estará satisfecho con lo que haga.

3 UTILIZANDO EL FRAMER CON DELUXEPAINT

El Framer es una herramienta mucho más potente de lo que se puede creer en un principio. Puede emplearse para mucho más que crear secuencias animadas. Utilizando el Framer puede crearse efectos de título únicos, efectos especiales de ciencia ficción, etc. No es muy difícil de manejar, pero requiere un estudio bastante profundo, especialmente si planea animar objetos que ha creado en **DeluxePaint**. Esta sección cubre técnicas de Framer avanzadas, por ejemplo cómo convertir

imágenes existentes de **DeluxePaint** al formato requerido por **DeluxeVideo**, y cómo crear nuevas imágenes específicas para **DeluxeVideo**.

CONVIRTIENDO IMAGENES DE DELUXEPAINT A DELUXEVIDEO

CONVIRTIENDO IMAGENES A OCHO COLORES: Si planea utilizar las imágenes de **DeluxePaint** en sus animaciones, deseará realizar versiones de sus dibujos en ocho colores, el formato requerido por **DeluxeVideo**, y salvarlos junto a los originales. Así es como se puede hacer esto:

Con el Framer ejecutándose en la unidad interna, inserte el disco de **DeluxePaint** en la unidad externa. *Asegúrese de que su disco de **DeluxePaint** está protegido contra grabación.*

Selecione **Load** del menú **Picture**, pulse **Drawer** y teclee "df1:lo-res". Localice el nombre "Venus" en la lista de ficheros y presione sobre él, y después sobre **Load** (si Venus no está en su disco, puede utilizar cualquier otra imagen). Una vez que Venus se haya cargado, aparecerá la ventana "Too Many Colors" (Demasiados Colores). Elija **Best** (El Mejor).

Si prefiere utilizar esta imagen en un vídeo, deberá seguir los mismos pasos cuando lo cargue en **DeluxeVideo**. Pero también puede salvar la imagen que tenga en la pantalla como una de ocho colores, y el paso de ajuste de color no será necesario. Si hace esto, debería darle un nombre como por ejemplo "Venus-8" para así no confundirse con el original. *Asegúrese de no salvarla en el disco de **DeluxePaint**.*

CONVERSION ITERATIVA DE IMAGENES A OCHO COLORES: Siga los siguientes pasos en el Framer para utilizar la opción de paleta **Current** (Actual) cuando aparezca la ventana "Too Many Colors".

Para comenzar, cargue la imagen "StarFlight" de su disco **DeluxePaint** y escoja la opción **Best**, igual que antes. Aunque la imagen resultante parezca buena, los colores de los marcianos se perdieron cuando los colores se redujeron, ya que eran una pequeña parte de la imagen entera. Esta opción trabaja empleando los colores más comunes de una imagen, ya que asume que son los más importantes. Los pasos siguientes hay que seguirlos para ajustar los colores, con lo que la próxima vez que cargue a imagen los marcianos se verán correctamente (recuerde, los colores de los marcianos de la imagen original eran verde y azul).

Primero, escoja **Change Colors** (Cambiar Colores) del menú Project y mire los colores que automáticamente se juzgan "mejores". Observe que hay dos pares de colores oscuros que son casi

idénticos. Cambie el cuarto (contando de izquierda a derecha a lo largo de las dos filas de ocho rectángulos) a verde oscuro pulsando sobre él, y ajuste entonces el gadget G a 5 pulsaciones y deje los R y B en cero. Cambie el octavo color a azul oscuro de la misma forma (R=0, G=0, B=5).

Ahora cargue de nuevo StarFlight, pero esta vez escogiendo la opción de paleta **Current**. En lugar de intentar saber qué colores son son los mejores, el Framer simplemente ajustará la imagen para igualar los colores que ha ajustado. Esta vez verá en la televisión a un marciano verde mirando a otro azul.

Todas las imágenes del disco de **DeluxePaint** parecerán sorprendentemente buenas en sólo ocho colores, con la excepción de "Paint Can" (Lata de Pintura). Esta misma técnica puede utilizarse en **DeluxeVideo** para asegurarse de que los objetos tienen colores compatibles. Unicamente fije en el Fondo los colores que desee y cargue los objetos uno cada vez, seleccionando siempre la opción de paleta **Current**.

CREANDO IMAGENES EN DELUXEPAINT PARA DELUXEVIDEO

Antes de que utilice el Framer para crear un objeto animado, debe dibujar primero cada cuadro. En esta sección asumiremos que está empleando **DeluxePaint** o **DeluxePaint II**, aunque también pueda utilizar otros programas de dibujo que soportan el estándar IFF de datos.

Cuando arranque **DeluxePaint**, emplee el modo de baja resolución con ocho colores (el máximo permitido en **DeluxeVideo**) utilizando el comando "DPAINT LO 3" en el prompt CLI (En **DeluxePaint II** puede fijar una serie de colores en el comienzo o cambiar a ocho colores en cualquier momento seleccionando "Screen Format" del menú Picture). Esto garantiza que los colores que utilice para crear su animación se retendrán cuando los mueva en **DeluxeVideo**. Dibuje el primer cuadro de su animación, y emplee entonces la herramienta del rectángulo para dibujar un rectángulo de línea gruesa de un pixel alrededor del cuadro. Este rectángulo le ayudará a mantener el resto de los cuadros alineados. Si todos los cuadros no están alineados, su animación temblará o saltará cuando se active.

Ahora utilice el pincel para emplear su cuadro como pincel (incluido el rectángulo como parte del pincel). En este momento puede emplear cualquiera de estas dos técnicas. Puede estampar cuadros duplicados utilizando el primero como plantilla, o estampar un cuadro adicional, modificarlo, crear un pincel a partir de él y estampar uno nuevo adicional, repitiendo esto hasta que haya terminado todos los cuadros que necesite para su animación. Cualquier técnica funcionará: la elección depende de cuál funcionará mejor para usted. Tenga cuidado de no superponer el contorno de cada

cuadro. Deben estar alineados márgen con márgen, sin solapamiento, o el Framer no se alineará con los cuadros cuando cree su objeto animado.

Cuando emplee dos unidades de disco, el mejor método para crear imágenes para utilizar con el Framer es utilizar **DeluxePaint** como el disco raíz, manteniendo un disco de datos en la unidad externa. Puede pulsar el botón llamado df1: para fijar el directorio actual en la unidad externa. Salve la pantalla terminada de **DeluxePaint** en el archivador Pictures del disco de datos, saque el disco de **DeluxePaint** de la unidad intrna, inserte el disco de Partes de **DeluxeVideo** y vuelva a arrancar el sistema. Esta es la forma más rápida de alternar entre programa y programa sin cambiar excesivas veces el disco.

UTILIZANDO EL FRAMER: Una vez que haya cargado el Framer, seleccione Load del menú Pictures. Cargue la pantalla que contiene sus cuadros y ajuste el número de ventanas, si fuera necesario, con la opción Change Frame (Cambiar Ventana) del menú Project. Necesitará establecer el número y orientación de las ventanas para que la secuencia quede bien. Emplee el recuadro de movimiento para alinear la esquina superior izquierda de la ventana con la esquina superior izquierda del rectángulo de alrededor del primer cuadro. Cuando se alineen observará que las líneas superpuestas del Framer y de la ventana de recuadro cambiarán de color, lo que le servirá para corregir la alineación. Después utilice el recuadro de tamaño para colocar el framer sobre los restantes cuadros de su secuencia. Cuando se haya alineado apropiadamente, sólo verá una siple línea de color alrededor de la secuencia.

Una vez hecho esto, seleccione "Make Object From Frame" (Hacer Objeto desde Ventana) del menú Project, lo que apilará los cuadros que ha creado uno encima de otro. Cada cuadro tiene una etiqueta alfanumérica que puede emplearse para controlar el orden en que se realizará la secuencia. No es necesario dibujar ningún cuadro más de una vez, incluso si desea utilizar más de uno en una secuencia. Ocupará memoria en la Zona de Partes que podría utilizar para crear otras partes.

Antes de salvar su objeto animado, pulse sobre él con el ratón y llévelo al lugar de la pantalla donde quiere que aparezca en el vídeo. Aunque no es crítico, su posición se salva al mismo tiempo que el objeto. Situándolo en el lugar adecuado puede ahorrarle tiempo al procesador. Seleccione "Save" del menú Object y déle un nombre al objeto. Tenga en cuenta esto en la Hoja de Trabajo. También puede querer imprimir la pantalla de **DeluxePaint** en la que creó el objeto a partir de una referencia. Puede añadir el primer cuadro desde la impresión en la Hoja de Trabajo.

DESMONTANDO OBJETOS ANIMADOS: Si desea ver cómo se crearon varios objetos animados, puede utilizar la opción Make Picture from Object (Hacer Imagen desde Objeto) del menú Project, lo cual desmontará los objetos animados en sus cuadros componentes. Intente

Vuelva a arrancar empleando el disco de Partes, y cargue el Framer, y del archivador Picture la secuencia (ver Figura 29). Después utilice la ventana Change Frame para fijar el número de cuadros a tres a lo largo (ver **Figuras 29 y 30**). (Nota: en teoría son posibles hasta 99 ventanas).

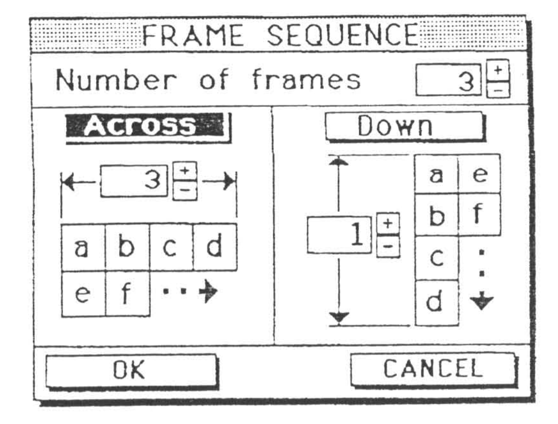


Figura 29: Ejemplo de Animación 4.

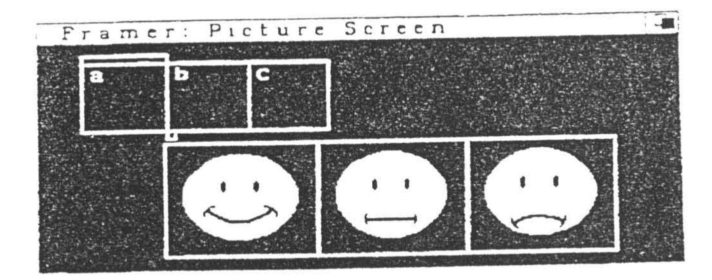


Figura 30: Ejemplo de Animación 5.

Lleve el Framer sobre el primer cuadro y alinee la esquina superior izquierda del Framer con la esquina superior izquierda del borde del cuadro.

Emplee el recuadro de tamaño para alinear el Framer con los otros dos cuadros (ver **Figura 31**).

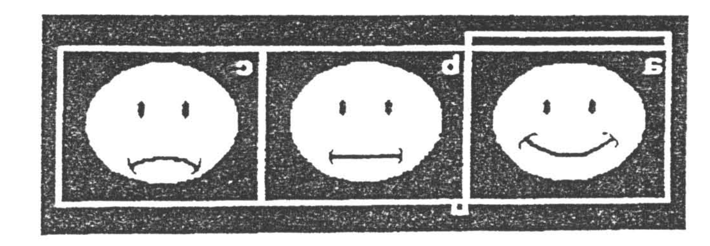


Figura 31: Ejemplo de Animación 6.

Tome un objeto de la secuencia y pruébelo empleando la opción Animate (Animar) del menú Project. Salve el objeto animado.

Una vez hecho todo esto, ya está dispuesto para realizar un vídeo animado. Arranque el disco Maker y abra una ventana de escena. Despliegue una pista Object, y seleccione el nombre de fichero desde la ventana de datos Object. Despliegue un efecto y seleccione uno de búsqueda (Fetch) de la ventana Effects. Repita esto, seleccionando un efecto Appear (ver **Figura 32**).

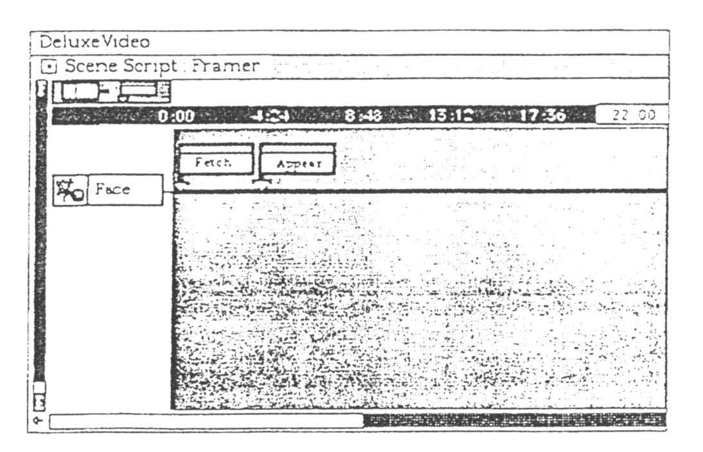


Figura 32: Ejemplo de Animación 7.

Abra un efecto más y seleccione AnimSec. Teclee en la secuencia "abcbabcbabcba", y deje Repetitions (Repeticiones) en 1 (ver **Figura 33**). Presione OK.

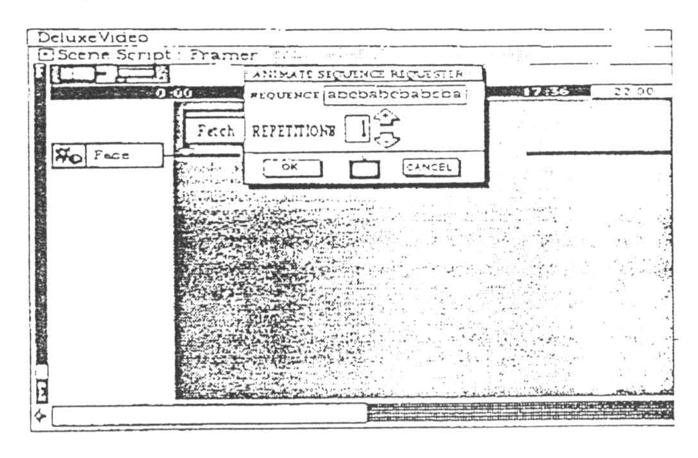


Figura 33: Ejemplo de Animación 8.

Seleccione Play Scene (Ver Escena) del menú Project y mire su secuencia de animación.

Puede combinar animaciones también con otros efectos. Empleando un efecto Move To se añadirá movimiento a su animación y un efecto Size dará la perspectiva del movimiento. En los siguientes apartados hablaremos de estas técnicas.

4 ACONTECIMIENTOS SIMULTANEOS

Usted puede combinar efectos para crear vídeos más efectivos. Los efectos pueden ocurrir simultáneamente colocando sus flechas de Inicio en el mismo punto en una pista, o en el mismo momento de tiempo en otras pistas. De esta forma puede superponer efectos para añadir movimiento a la animación, o añadir perspectiva al movimiento.

MOVIENDO ANIMACIONES

Como ya vimos en el apartado del Framer, añadiendo un efecto Move To a uno AnimSec crea la ilusión de movimiento animado (ver **Figura 34**).

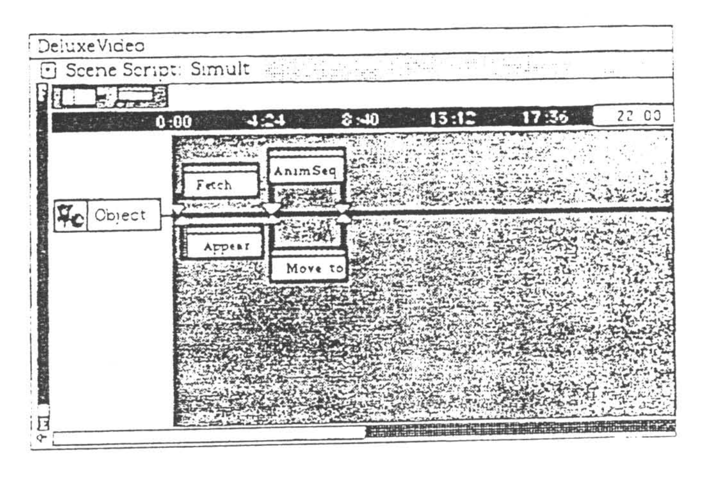


Figura 34: Ejemplo de Animación 9.

Es muy sencillo alinear las flechas de Inicio de los efectos AnimSec y Move To, pero este tipo de animación carece de sentido de la profundidad. Añadiendo uno o dos efectos Size, podemos crear sentido de la perspectiva. Los objetos parecen, naturalmente, aumentar de tamaño cuando se van acercando hacia nosotros, y disminuir cuando se alejan. Para crear la sensación de que un objeto se está alejando, añada un efecto Size fijado en menos del 100%. Le sugerimos que mantenga iguales la altura y anchura (Height y Width) para evitar efectos extraños o poco naturales (a menos, claro, que quiera que aparezcan). Para crear la sensación de que el objeto se está acercando, añade también un efecto Size fijado en 0% después del efecto Fetch, pero antes de Appear. Emplee entonces otro efecto Size fijado en 100% para aumentar el tamaño del objeto cuando se mueve. Puede ver un ejemplo de esta combinación en la escena de la lanzadera espacial (ver **Figura 35**).

ACTIVANDO EL MOVIMIENTO

Además de los efectos de animación, también trabajan bien otras combinaciones de efectos. Puede utilizar el efecto Strobe (Activar) con Move To para que el objeto que se va a mover deje una estela. Con esto también se evitará que los objetos desaparecidos del Primer Plano desaparezcan hasta que el efecto de Strobe finalice. Strobe y CicloCol también crean efectos interesantes al igual que Strobe y Stamp. Intente estas combinaciones en los vídeos de prueba para ver cómo trabajan juntos.

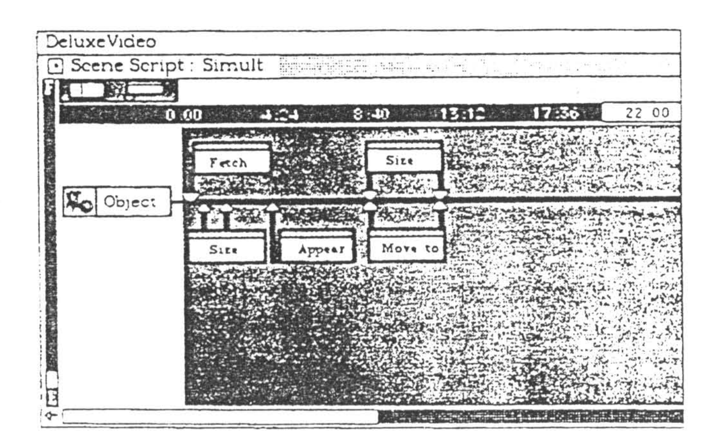


Figura 35: Ejemplo de Animación 10.

CREANDO ACONTECIMIENTOS SIMULTANEOS

Cuando esté empleando más de un efecto a la vez, debería recordar algunas consideraciones de diseño. **DeluxeVideo** necesita tiempo para preparar y mostrar cada acontecimiento. Unos tardan más que otros, y algunas combinaciones de acontecimientos necesitan mucho tiempo. Los efectos Size y Rotate son los que más tiempo consumen, por lo que sería mejor que planeara sus vídeos teniendo esto en cuenta. Generalmente no es buena idea tener más de un objeto al que estemos dando tamaño y moviendo a la vez. Recuerde que cuando cree más acontecimientos simultáneos, el número de pasos discretos de cada acontecimiento puede disminuir. Esto puede dar como resultado movimientos que parezcan nerviosos, o incluso que algunos acontecimientos o partes sean eliminados del vídeo. Esto puede remediarse en parte poniendo las pistas que contienen acontecimientos simultáneos en el fondo del Guión, dando así mayor prioridad al resto de los acontecimientos.

5 CONSIDERACIONES DE TIEMPO

DeluxeVideo reconoce dos amplias categorías de tiempo: tiempo "Real" y "Normal". En términos generales, el tiempo Real corresponde al medido con un reloj, mientras que el tiempo Normal que está disponible a través de la opción **Normal Speed** (Velocidad Normal) ignora el tiempo que tarda en cargar ficheros del disco. Cada uno tiene sus ventajas.

NORMAL SPEED (VELOCIDAD NORMAL)

Cuando se está realizando un vídeo a velocidad normal. **DeluxeVideo** compara el tiempo del reloj con el guión y vuelve a dibujar la pantalla de acuerdo con los efectos que estén llevándose a cabo en ese momento. Una vez que la pantalla se ha vuelto a dibujar, **DeluxeVideo** incrementa el reloj con la cantidad de tiempo que se tomó en realizar todos los efectos. La cantidad de tiempo que **DeluxeVideo** necesita para volver a dibujar la pantalla depende del número y de la complejidad de los efectos. Por ejemplo, y debido a la complejidad de cálculos que implica, tarda menos tiempo en volver a dibujar la pantalla cuando la lanzadera espacial se mueve de un lugar a otro del que utiliza para redibujar la pantalla cuando se gira una línea de texto en polígono a un ángulo distinto. También tarda más tiempo en volver a dibujar cuando el número de pistas y efectos aumenta, con una pérdida correspondiente en suavidad. Los tiempos típicos de visualización de la mayoría de los vídeos varían entre unos pocos jiffies a 15 ó 20 jiffies por ventana (por ejemplo, desde 15 ventanas/segundo hasta 3 ó 4). Usted puede probar esto activando un vídeo en modo de paso: emplee la flecha a la derecha para avanzar las ventanas, y compare los cambios del reloj.

De forma similar, **DeluxeVideo** no cuenta el tiempo que emplea en leer del disco, lo que asegura que el vídeo se realizará con suavidad ya necesite o no **DeluxeVideo** leer partes en la memoria mientras que una escena se está ejecutando. Puede decir que **DeluxeVideo** está leyendo mientras el puntero del ratón cambie de forma (de una mano a una nube durmiendo, que es el icono del puntero que nos indica que el ordenador está ocupado). Si **DeluxeVideo** lee del disco cuando está funcionando a la velocidad normal, el tiempo transcurrido en el control remoto será distinto del que marque su reloj de muñeca por la cantidad de tiempo empleado en leer del disco. Las mayoría de los vídeos se deben ejecutar a la velocidad normal.

REALTIME (TIEMPO REAL)

Si desea sincronizar su vídeo con música de una pista de música o desde una fuente externa, debe ejecutarlo en tiempo Real. Cuando **DeluxeVideo** ejecuta un vídeo en tiempo Real, cuenta el tiempo que tarda en leer del disco, facilitando la sincronización del vídeo con un acontecimiento externo. Sin embargo, esto requiere gran cuidado en la preparación del guión. Por ejemplo, cuando desee cargar y barrer una imagen, sitúe el efecto Load antes del Wipe bastante lejos para que así haya tiempo de cargar la imagen en la memoria. Lo normal son dos o tres segundos en un sistema de discos floppy, pero sería significativamente menor en un sistema de disco RAM o de disco duro. Si no coloca el efecto Load suficientemente lejos de Wipe, éste no operará suavemente, ya que el tiempo de la primera ventana tras la carga puede fallar durante (o incluso después) del efecto Wipe.

Cuando ejecute un vídeo en tiempo Real, el tiempo transcurrido en el control remoto será igual al tiempo que marque su reloj.

VELOCIDAD 1/2 Y 1/4

Ejecutando un vídeo a estas velocidades y grabándolo en un aparato que pueda grabar a velocidades lentas y ejecutar a velocidades normales, puede acabar con un vídeo uniforme. De esta forma, el vídeo se ejecuta como si el tiempo fuera más despacio, así cuando active la cinta a velocidad normal, el vídeo parecerá uniforme, ya que efectivamente su media de ventanas se ha doblado o cuadruplicado.

SUPERSLOW (SUPERLENTO)

Si dispone de un aparato de vídeo que puede grabar ventanas sencillas almacenándolas en el buffer, entonces puede utilizar Superslow para producir un vídeo muy uniforme.

Cuando trabaja en Superslow, **DeluxeVideo** opera normalmente, salvo que añade sólo 1/30 de segundo al reloj por cada ventana en vez del tiempo actual que tarda en generar la ventana. Esto da como resultado la media de ventanas estándar de 30 por segundo. Cuando visualice un vídeo a esta velocidad, verá al reloj avanzar 2/60 de segundo por ventana y el vídeo parecerá acelerar e ir más despacio según cambie la complejidad del guión. Para lograr el beneficio de Superslow, tendrá que ejecutar los aparatos de vídeo de **DeluxeVideo** y de su ventana sencilla manualmente. Haciéndolo de la siguiente manera:

Seleccione Superslow del menú Options y prepare su aparato de vídeo para grabar.

Seleccione Play Video y detenga el vídeo tan pronto como comience. Pulse el botón del rebobinado (Rewind) en el control remoto.

Seleccione el botón de paso simple (...) del control remoto para así poder avanzar el vídeo ventana a ventana.

Presione el botón de delante a atrás del control remoto para ocultarlo tras la pantalla de vídeo.

Mueva el ratón hasta que la mano se oculte en el lado derecho de la pantalla.

Pulse la tecla de la flecha a la derecha del teclado del Amiga, que tiene el mismo efecto que presionar el botón de hacia adelante del control remoto, y así se avanzará el reloj de vídeo 2/60 de segundo, haciendo que el título del vídeo desaparezca.

Comience la grabación en su aparato de vídeo en modo de simple ventana.

Cada vez que esté preparado para producir la siguiente ventana en la pantalla del Amiga, pulse la tecla de la flecha derecha. Cuando la ventana se esté generando, verá que el extremo del puntero del ratón aparece en el lado derecho de la pantalla. Cuando desaparezca, será la indicación de que la siguiente ventana se ha mostrado y de que es el momento de grabar una simple ventana en su aparato.

Continúe pulsando la flecha derecha y grabando cada ventana hasta que el vídeo termine.

Si es usted capaz de programar a su Amiga y tiene un aparato para grabar ventanas sencillas que puede controlarse con ordenador, será capaz de automatizar este proceso. Si puede conectar el aparato al Amiga y prepararlo para que grabe una simple ventana controlado por el ordenador puede crear una tarea que controle su aparato de vídeo y el **DeluxeVideo**. En vez de pulsar manualmente la tecla Amiga derecha, su tarea podría enviar un acontecimiento de flecha derecha RAWKEY a la tarea de **DeluxeVideo**.

6 TITULOS AVANZADOS

Una vez que ya domine algunas de las características avanzadas de **DeluxeVideo**, puede emplearlas para crear nuevos efectos y diseños en muestras de texto. Aunque esta sección se llame Títulos Avanzados, la mayoría de las técnicas que estudiamos aquí pueden utilizarse en cualquier vídeo que tenga texto, no sólo títulos.

TEXTO EN POLIGONO ESPECIAL

Aunque los objetos no pueden girarse, usted puede rotar el conjunto especial de caracteres de Polygon Text. Para ver los caracteres en la pantalla, seleccione Show (Muestra) del menú Edit.

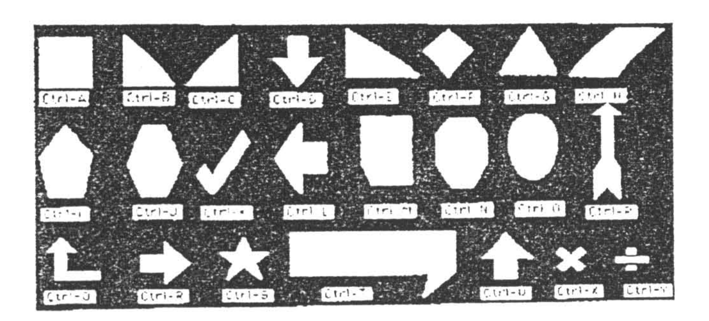


Figura 36: Caracteres de Polígono especiales.

Emplee estos caracteres especiales para mejorar el texto del título. Además, puede utilizar Strobe para crear efectos sorprendentes. Empleando el efecto Strobe con Move To, y dejándolo un poco más tiempo que Move To se dejará una estela en la pantalla y hará que las letras del primer plano parpadeen. Ajustando el tiempo entre Strobe y Move To, puede ccrear estelas que son un conjunto de duplicados del texto, o una mancha sólida. Experimente con distintas combinaciones de los atributos de la líneas de texto: Jam 1 y 2, Comp e Inv. Cada uno de ellos creará una estela distinta.

DESTELLOS

Usted puede crear un "destello" o efecto de reflexión de estrellas en el texto empleando el Framer. Primero, cree el titúlo utilizando DeluxePaint en el modo Text. Realice una secuencia de animación con el texto, haciendo primero un cuadro adicional del texto, y añadiendo después el destello en ciertas áreas del texto. Comience con una pequeña estrella sombreada (de cuatro, seis u ocho puntas) en una posición específica, después copie el cuadro y añada una mayor en el mismo lugar, vuelva a copiar el cuadro y a añadir otra más grande y así sucesivamente, hasta que cada cuadro sucesivo tenga un destello mayor que el último. Puede añadir varias estrellas en distintos puntos de las letras, pero le recomendamos que las sitúe en los bordes, que naturalmente crearán el brillo a partir de un punto simple (ver **Figura 37**).

Salve el dibujo, y cárguelo después en el Framer para que se haga animado. Hemos intentado hacer una animación del destello sin texto, y superponerlo, pero alinearlo correctamente es bastante difícil.



Figura 37: Destellos.

BRILLO

Los efectos de Brillo también pueden realizarse empleando **DeluxePaint**. Utilice **DeluxePaint** para crear una línea de texto, después dibuje un contorno de un pixel alrededor de las letras. Haga dos o tres de estos contornos, cada uno de un color diferente. El texto debe ser lo suficientemente grande como para que al añadir los bordes no se distorsione y se haga ilegible. Salve el texto en el archivador de objetos como si fuera un pincel. Cuando se utilice el texto en una escena, emplee la opción CicloCol y fije los tres contornos de colores del texto como los colores del rango del ciclo (ver **Figura 38**).

DeluxeVideo puede utilizar cualquier fuente que pueda adaptarse en el Amiga. Cuando instale nuevas fuentes en el disco Creador, y las utilice en sus vídeos, asegúrese de instalar las que emplee también en el disco Player (Jugador).

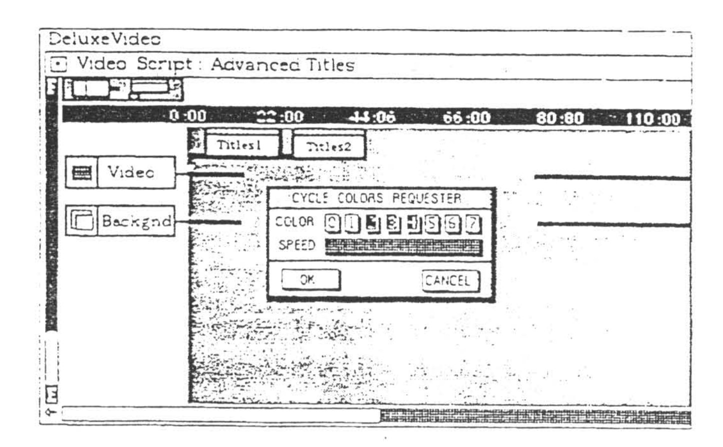


Figura 38: Ejemplo de cómo crear un brillo.

7 MUSICA Y SONIDO

Si ha planeado añadir música a sus vídeos, hágalo en el comienzo del proceso creativo. La medición del tiempo puede ser muy importante cuando planeemos acontecimientos, y es mejor adaptar los sucesos a momentos específicos musicales que al revés, intentar ajustar la música a los sucesos. Recuerde que el efecto Play (Activar) fijará su duración automáticamente por el tamaño del marcador que cargue. Si alarga la duración la música se repetirá para rellenar el tiempo extra, pero si acorta la duración la música se cortará.

La medida del tiempo de duración de los sonidos es incluso más crítica que la de la música. Escuchar un ruido de un golpe antes de que se realice el golpe resulta muy confuso para el que esté mirando, y destruirá cualquier elemento de sorpresa del suceso. El empleo cuidadoso de efectos Fetch (Búsqueda) y la posición precisa de la flecha de inicio del efecto Play asegurará la correcta duración del tiempo del efecto de sonido.

CONSIDERACIONES TECNICAS

Cuando utilice música y sonidos tendrá que tratar con muchos más elementos. Los ficheros deben ser del tipo correcto: ficheros SMUS ("Simple Music": Música Sencilla) para la música, y ficheros 8SVX para los efectos de sonido. Estos últimos son ejemplos de sonidos de instrumentos, y deben

ser de menos de 24.000 bytes (aunque pueden emplearse efectos de sonido mayores de 28K, en caso de que disponga de memoria extra y haya cambiado la opción de memoria de **DeluxeVideo** de Medium -Mediana- a Large -Grande-). Si está creando sus propios ejemplos de sonido empleando un digitalizador de sonido, asegúrese de mantener su tamaño por debajo del límite. Los ficheros SMUS utilizados en las pistas de música no deben contener instrumentos, en caso contrario se ignorarán. Sin embargo sí deberían contener partes de fichero INS1, que describen los instrumentos que la música requiere. Examine la documentación que acompaña al software de creación de música, para ver si crea ficheros de esta naturaleza (hay dos programas de Electronic Arts que lo hacen, y que nosotros recomendamos: **Instant Music** y **DeluxeMusic Construction Set**). Si **DeluxeVideo** no encuentra las partes INS1 utilizará el instrumento por defecto. Podrá sustituir cualquier fichero de instrumento por el fichero inicial borrando el inicial y volviendo a nombrar el sustituto.

UTILIZANDO DELUXEMUSIC CONSTRUCTION SET Y DELUXEVIDEO

Para utilizar un marcador de **DeluxeMusic Construction Set** en **DeluxeVideo** primero debe salvarse como un fichero SMUS. Para que **DeluxeVideo 1.2** pueda hacer sonar la música apropiadamente, no debería haber cambios de instrumento durante la canción, por lo que el menú de DeluxeMusic Construction Set debe listar los instrumentos en el *mismo orden* en el que se utilizan en la canción. Si tiene un pentagrama con dos pistas, asegúrese de que tiene un instrumento para cada pista en el menú Sounds. Por ejemplo, si el primer pentagrama tiene dos pistas de trompeta y el segundo tiene una de bajo, el menú de sonidos sería: Trompeta, Trompeta, Bajo. Emplee Remove Instrument (Borra Instrumento) y Load Instrument (Carga Instrumento) para reajustar el orden de los instrumentos del menú Sounds, si fuera necesario. Una vez que el orden de los instrumentos es el correcto, salve la música como un fichero SMUS.

COMO FUNCIONA LA MUSICA EN DELUXEVIDEO

La ventana Music de **DeluxeVideo** lista todos los ficheros que encuentra en el archivador de música. Cuando pulse con el ratón sobre el nombre de una canción en la columna "On Disk" (En Disco), **DeluxeVideo** abre el fichero y lo revisa para asegurarse de que es un fichero IFF en formato SMUS. **DeluxeVideo** lee primero la música en la memoria y después la graba en el disco en el fichero de vídeo.

DeluxeVideo espera programas de música para incluir partes INS1 ("Instrument 1") en ficheros SMUS y para especificar los nombres de los instrumentos para cada una de las pistas. Cuando **DeluxeVideo** lee un fichero SMUS, busca partes INS1. **DeluxeVideo** no espera encontrar

instrumentos contenidos como partes 8SVX ("8-bit sample voice": muestra de voz de 8 bits) dentro de los ficheros SMUS, por lo que las partes de este tipo son ignoradas.

Si **DeluxeVideo** encuentra una parte INS1 en el fichero SMUS, muestra una ventana que lista los nombres de todos los instrumentos que necesitará la canción y le pide que inserte un disco de instrumentos. Si escoge "Cancel", empleará el instrumento de la RAM para la canción, pero si escoge "Load" **DeluxeVideo** abrirá el archivador de instrumentos y buscará los instrumentos requeridos. Usted puede cambiar el archivador de instrumentos seleccionando **Drawers** del menú Options. Si **DeluxeVideo** no encuentra una parte INS1 en el fichero SMUS, en su lugar buscará un fichero llamado "Default" (Inicial) en el archivador de instrumentos.

DeluxeVideo intenta abrir cada instrumento. El nombre del instrumento debe ser una copia exacta del nombre del fichero en el archivador de instrumentos (**DeluxeVideo** no intenta hacer ninguna copia). Si se encuentra el fichero de instrumentos 8SVX, se lee en la RAM y se graba en el fichero de vídeo. Si no se encuentra, **DeluxeVideo** busca en el archivador de instrumentos uno llamado "inicial". Si no es capaz de encontrar el instrumento inicial, emplea el de la RAM (que suena como un piano). Una vez que finaliza la búsqueda del instrumento, **DeluxeVideo** muestra una ventana que lista los nombres de los instrumentos que se están empleando en el momento.

Como los instrumentos son demasiado grandes, las canciones se tocan con el instrumento de la RAM cuando el Maker está funcionando (por ejemplo, cuando el altavoz se pulsa en la ventana Music o en la de Play Effect). Las canciones se tocan con los instrumentos correctos o con los que caben en la RAM, cuando el Player está funcionando.

Capacidad:	Hasta 4 pistas por canción.
	Hasta 8.000 bytes por pista.
	Hasta 24.000 bytes por instrumento.

(Nota: Si intenta cargar un instrumento o un sonido que exceda los 28K, **DeluxeVideo** intentará cargar los bytes extra en un buffer, una operación que sólo tendrá éxito, en la mayoría de los casos, si dispone de memoria extra).

MEZCLANDO MUSICA Y SONIDOS

El Amiga dispone de cuatro canales de sonido mezclados en dos salidas estéreo. Los instrumentos musicales y los efectos de sonido ocupan cada uno un canal. Cuando cree una pieza musical que utilice cuatro instrumentos, estará ocupando los cuatro canales. Si desea activar un efecto de sonido

al mismo tiempo que esté sonando música, cree una pieza musical que sólo emplee tres instrumentos. De otra manera, y como el efecto de sonido tiene preferencia sobre la música, se perderá parte de la pista musical. Cuando añada más elementos a su vídeo, la cantidad de memoria disponible para la música y los sonidos disminuirá. Es posible que los efectos de sonido sean ignorados si hay demasiados en la Zona de Partes, cuando intente activar el efecto. Si establece el efecto de sonido para que solamente suene en una cara, lo estará confinando en un canal, lo cual puede ayudarle a activarlo mientras la pieza musical de tres canales esté sonando. Probarlo es el único modo más veraz para determinar la combinación de efectos que produzcan el efecto deseado.

8 TELECOMUNICACIONES

Una de las grandes ventajas de crear vídeos en un ordenador es que el resultado puede enviarse por línea telefónica a otra persona en unos minutos. Los informes de ventas puede enviarse a sucursales, las animaciones pueden enviarse a los clientes para obtener su aprobación, y los puntos de venta actualizados pueden enviarse a los detallistas.

BASES DE LAS TELECOMUNICACIONES

Para enviar un vídeo terminado vía telecomunicaciones necesita un paquete de software de terminal adecuado. La mayoría de los programas de terminales utilizan una variante del protocolo de transferencia XMODEM, que envía un fichero en paquetes de 128 bytes. Si el fichero de datos no es exactamente un múltiplo de 128, el último paquete se rellenará con bytes nulos hasta completar los 128. Todos los programas de terminal con XMODEM realizan esto automáticamente. Sin embargo, no todos los programas entienden cómo borrar el rellenado del fichero recibido antes de almacenarlo en el disco. Esto podría dar como resultado un fichero que el Amiga no aceptaría.

Para evitarlo, debe asegurarse de que el software de terminal de que dispone puede eliminar los buytes nulos de los ficheros de datos transmitidos, y que utiliza la misma técnica que el software de terminal empleado para enviarlos. Consulte el manual de su programa de terminal para más detalles sobre el envío de ficheros de datos de Amiga. **DeluxeVideo** crea un vídeo que es un fichero simple. Sin embargo, debe recordar que el Icono que se asocia con su vídeo es un fichero individual. Tiene el mismo nombre que su vídeo con la extensión ".info" añadida. Necesitará enviar también este fichero.

VIDCHECK (COMPACTADOR)

Antes de enviar su vídeo, debe comprimirlo con el programa VidCheck en el disco de Partes, así se borrarán las pistas o partes no utilizadas. También imprimirá una lista de las partes empleadas en su vídeo, si lo desea.

PROGRAMAS DE ARCHIVO Y LIBRERIA

También puede querer utilizar un programa de Archivo o Librería en su vídeo antes de enviarlo. Estos programas se emplean para combinar ficheros individuales en uno solo para transmitirlo por telecomunicaciones. La mayoría también utilizan un algoritmo de compactación de datos para comprimir ficheros antes de ser transmitidos. Las ventajas son que sólo necesita enviar un fichero sencillo (usted comprime el vídeo y su Icono) y que así el tiempo de transmisión es menor. La mayoría de los programas de Archivo del Amiga también empaquetan con anterioridad el fichero archivado en un múltiplo de 128 bytes, lo cual lo protege contra los problemas de las transferencias XMODEM. La parte que recibe debe tener una copia de los mismos programas de archivo. Hay varios programas de este tipo disponibles desde los grupos de usuarios.

SOFTWARE DE TERMINAL

Nosotros hemos enviado con éxito vídeos archivados y no archivados empleando distintos programas de terminal. Antes de decidirse a realizar una aplicación más importante, debería probar cualquier combinación de programas enviados y recibidos.

9 DISTINTOS CONSEJOS E INDICACIONES

PLANTILLAS PERSONALIZADAS

Puede crear sus propias plantillas de vídeo para ciertas aplicaciones que utilicen Text u otros objetos estándar. Cree el vídeo con todas las pistas y efectos que desee, e introduzca únicamente un simple carácter en la ventana de texto. Cuando quiera utilizar su plantilla, cargue el vídeo, pulse con el ratón sobre la pista de texto y después introduzca el nuevo texto en la ventana.

EFECTO WIPE (BARRIDO)

Cuando utilice la ventana del efecto Wipe, asegúrese de introducir números que sean divisibles entre 320 y 200 en los recuadros horizontal y vertical, de otra manera el nuevo Fondo no cubrirá

del todo al antiguo, dejando un fino márgen en la parte derecha y/o en el fondo de la pantalla. Por ejemplo, el 3 horizontal y el 3 vertical no son divisibles por un número par, mientras que 4 y 4 sí lo son.

ACTIVACION INVERSA

Para activar un vídeo a la inversa correctamente, primero debe activarlo entero hacia adelante. Los efectos de música y sonido no sonarán cuando active un vídeo a la inversa.

DETALLES SOBRE VIDCHECK

Sólo en caso de que sea curioso, vamos a hablar aquí de lo que significa la impresión con VidCheck. **DeluxeVideo** asigna un ID (IDentificador) individual a cada efecto, parte, pista o pieza, por muy pequeña que sea, de un vídeo. A cada pieza también se le asigna un contador. Cuando VidCheck encuentra una pieza con un contador de 0, lo borra del vídeo. También vuelve a copiar el vídeo y lo compacta al mismo tiempo. Debe haber espacio en el disco para que VidCheck vuelva a copiar el vídeo. VidCheck primero lista el nombre del vídeo, su duración y la asignación de la memoria. Después lista lo que ID, el nombre y el contador han utilizado en el vídeo. Para pistas de música lista los instrumentos utilizados, después lista las pistas y los efectos del guión, y finalmente cada pista y efecto de la escena. Las listas del Guión y de la Escena incluyen las interrupciones de los efectos que se utilizan con cada pieza, el ID, los tiempos de inicio, las duraciones y la pista en la que está cada efecto. También aparecen listadas las coordenadas empleadas por los efectos, y cualquier opción AnimSec utilizada. Así, puede saber donde ocurre cada suceso, y qué efectos hay en qué pistas.

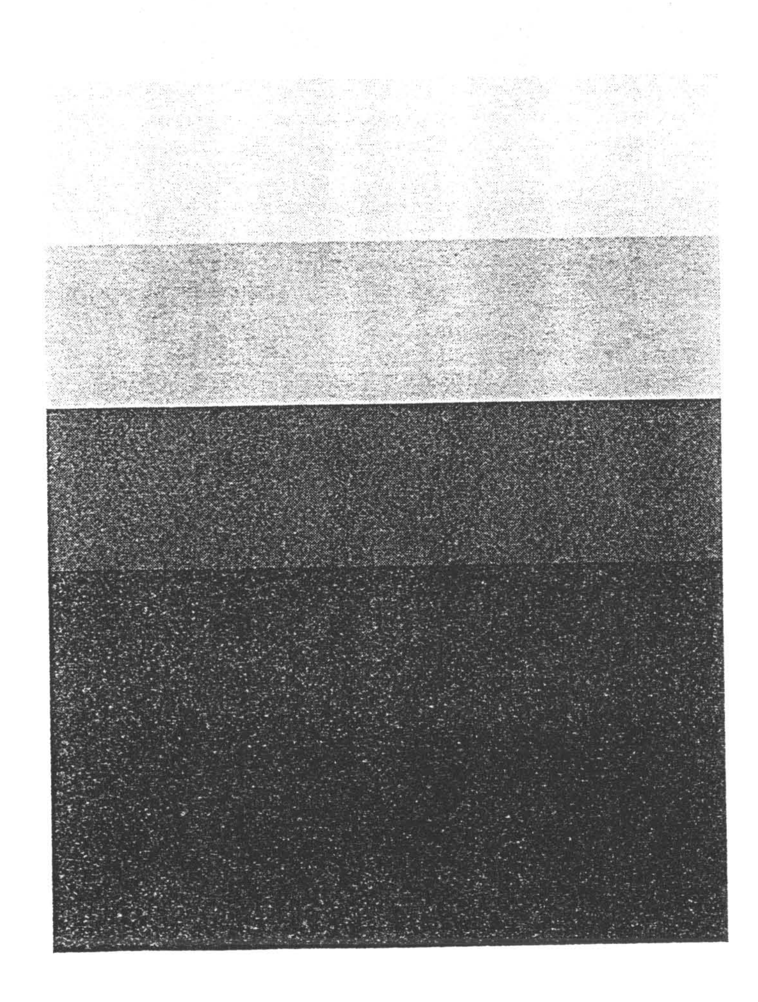
HARDWARE COLOR 0

El color 0 de la paleta del Fondo es el hardware color 0. Es útil en aplicaciones Genlock (ver Capítulo 6, Apartado 2).

DESAPARICION DE COLORES CUANDO SE ACTIVA UN VIDEO

Algunos usuarios dicen que cuando activan sus vídeos, algunos de los colores desaparecen. Si esto le ocurre a su Amiga, intente utilizar el modulador RF de Amiga, que corregirá el problema. También se solucionará empleando un genlock.

NOTAS



NOTAS

1 ANIMACIONES

Tradicionalmente, las animaciones se habían creado a partir de historias grabadas a las que se añadían voces superpuestas. El coste de producir una animación puede variar desde 100.000 pesetas hasta más de 2.000.000. Sin embargo, utilizando gráficos basados en ordenadores en lugar de realizados con técnicas tradicionales, las animaciones pueden llevarse a cabo en tiempos considerablemente más cortos.

ANIMACIONES CON DELUXEVIDEO

DeluxeVideo puede emplearse para producir animaciones por una fracción del coste de los métodos tradicionales, y con mayores oportunidades para realizar versiones múltiples y cambios en pocos minutos. La aproximación más sencilla empleando historias previamente preparadas sería utilizar un digitalizador de vídeo para convertir el trabajo realizado en ficheros IFF compatibles, y mostrarlos entonces en secuencia utilizando **DeluxeVideo**. Mientras que esta aproximación puede ser conceptualmente más simple, puede llegar a ser más tediosa.

Mucho más efectivo, y a la larga, fácil, sería crear las historias originales empleando **DeluxePaint**. Las modificaciones rápidas serían más sencillas, no se necesitaría un digitalizador de vídeo, el software de telecomunicaciones permitiría la aprobación de clientes lejanos, y las historias terminadas estarían preparadas para introducirse en **DeluxeVideo** (ver **Figura 39**). Incluso puede utilizar una impresora para producir copias, si lo desea.

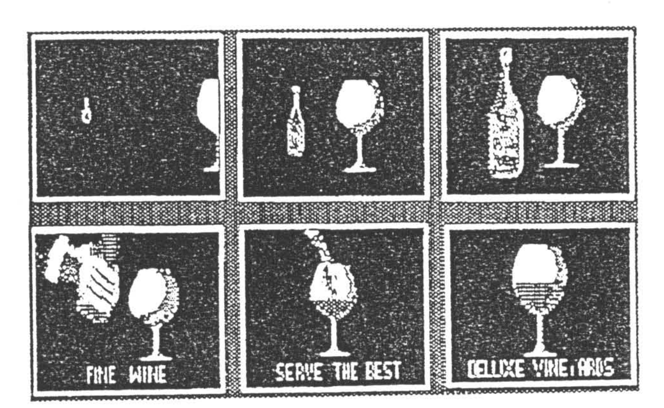


Figura 39: Ejemplo de una Animación.

UTILIZANDO ANIMACIONES

Las animaciones se presentan a veces como ventanas fijas de dibujos animados (ver **Figura 39**). Empleando **DeluxeVideo** puede mejorar cada ventana con música, voces digitalizadas, capas superpuestas animadas, barridos y materializaciones creativos, y presentar después el producto terminado en el Amiga o llevarlo en una cinta de vídeo a lugares a los que un Amiga no tiene acceso. Las Animaciones terminadas también se telecomunicarían directamente al cliente si los plazos y el transporte fueran críticos.

2 ANUNCIOS

Hasta muy recientemente, el único acceso que los anunciantes tenían a las audiencias de televisión era a través de la red de televisión. La tarifa de anuncios estaba fuera del alcance de la mayoría de los pequeños empresarios, tanto en el coste de producción de los anuncios como en el coste de la grabación. Cambios recientes, como estaciones de televisión de menos potencia, por satélite, corporativas, y por supuesto, **DeluxeVideo**, han abierto nuevos caminos para la publicidad en menor escala y hacia un objetivo menor realizada por las pequeñas empresas y los suministradores regionales de mercancías y servicios.

DISEÑO COMERCIAL

Producir sus propios anuncios requiere un buen fondo. Un punto para empezar es un anuncio de televisión. Olvídese de los programas en sí (es a los anuncios hacia los que usted mira). Observe cómo están estructurados, la frecuencia con la que se repite el nombre del producto, cómo se une el empleo del producto a un estilo de vida. Observe los ángulos de la cámara, la luz, los cortes y los barridos, ponga atención a los diálogos o las voces superpuestas. Seguro que no será capaz de duplicar anuncios cuya producción ha costado alrededor de 1.000.000 de pesetas, pero la televisión es la escuela más barata en la que puede aprender a realizarlos.

3 PRESENTACIONES

Cualquier tipo de presentación puede mejorarse a través del empleo de **DeluxeVideo**. Informes de ventas, tareas de colegios, presentaciones científicas, de noticias, profesionales, legales, financieras y corporativas pueden beneficiarse de un vídeo bien diseñado.

CAPITULO CINCO: APLICACIONES

GENERADORES DE ESCENA

Para muchas aplicaciones, los Generadores de Escena son un camino a seguir fácil y rápido. Puede crear gráficos de Tarta y Barras, Títulos, gráficos con texto y Créditos con la misma rapidez y facilidad con que rellenaría una ventana. Producen guiones que pueden modificarse para ajustarse a sus necesidades particulares, si el guión estándar no fuera suficiente.

COLORES

Usted se podría pasar años estudiando los colores, como, de hecho, han tenido que hacer artistas profesionales. Hay unas cuantas reglas que usted puede utilizar para sus propios dibujos.

La herramienta básica para el diseño con colores es la rueda de color. Imagínese un círculo, rellenado con un arco iris. Los colores son amarillo, amarillo anaranjado, naranja, rojo anaranjado, rojo, rojo violáceo, violeta, violeta azulado, azul, azul verdoso, verde y amarillo verdoso. Los colores parecidos y próximos en la rueda se mezclan, mientras que los distintos y próximos contrastan fuertemente. Esto puede emplearlo para crear potentes combinaciones de colores, o mezclas armoniosas.

El texto es un caso especial. En cualquier presentación es más importante que el texto sea legible que que esté hecho en múltiples colores. Los contrastes fuertes de color pueden parecer bien en el primer vistazo, pero frecuentemente pueden ser incómodos para el que los mira durante un largo período de tiempo. Una aproximación más efectiva podría ser utilizar colores que no son adyacentes ni están muy alejados en la rueda de colores. Todavía más importante es el brillo del fondo y del texto. Si el fondo es oscuro, emplee texto claro, y viceversa. También el texto ha de ser lo suficientemente grande como para que cualquiera pueda leerlo. Un programa de gráficos como **DeluxePaint** facilita en gran medida la creación de tales efectos.

4 VIDEOS INTERACTIVOS

Uno de los campos más prometedores para el empleo de DeluxeVideo es la producción de vídeos interactivos. Algunas aplicaciones son las muestras de puntos de venta, producciones para formación, educacionales, para información sobre viajes, aprendizaje de idiomas y simulaciones.

KEYWAIT Y KEYCHAIN

Keywait y KeyChain se utilizan específicamente para crear vídeos interactivos. Keywait actúa como una pausa realizada en cualquier momento en un vídeo y espera que se pulse una tecla determinada y/o un cierto período de tiempo. KeyChain le permite fijar una parte de un vídeo, en el que, dependiendo de la respuesta del que lo ve, se muestra uno de distintos vídeos (ver **Figuras** 40 y 41).

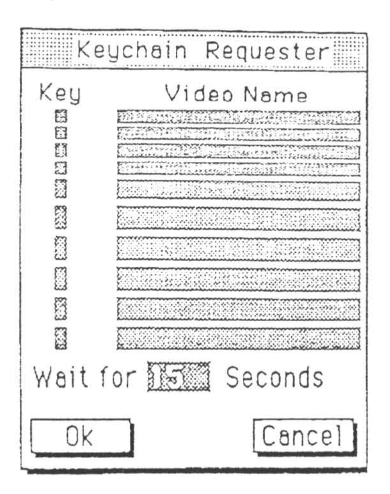


Figura 40: Ventana KeyChain.

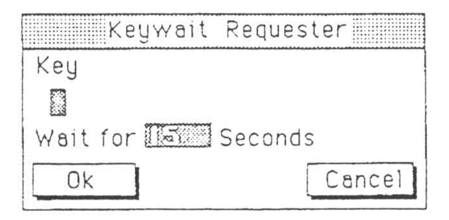


Figura 41: Ventana Keywait.

CAPITULO CINCO: APLICACIONES

KeyChain es la llave que le permite crear vídeos interactivos. La ventana KeyChain da la posibilidad de elegir hasta diez vídeos en cada rama.

5 APLICACIONES DEL MERCADO VERTICAL

La autoedición mediante vídeo está creciendo en una proporción exponencial. Se están comenzando a utilizar vídeos en la enseñanza, comunicación y promoción y a desarrollar pequeñas empresas de producción de vídeos. Se dispone, literalmente, de cientos de posibilidades. Aquí hablamos de algunas de ellas.

ENSEÑANZA EN EL DEPORTE

El mercado de la enseñanza en el deporte está creciendo. Se producen cintas sobre las técnicas para ganar, y sobre programas y filosofías de entrenamiento. Un tutorial paso a paso sobre las reglas, estrategias y habilidades necesarias para adquirir soltura en un deporte es casi una aplicación natural.

Otra categoría es la medicina en el deporte. Cada vez más personas reconocen que hay una forma correcta y una incorrecta de hacer deporte. Una explicación mediante una animación sobre los grupos de músculos, mostrando los efectos de ciertos tipos de ejercicios y sugiriendo rutinas de entrenamiento encontraría una buena audiencia.

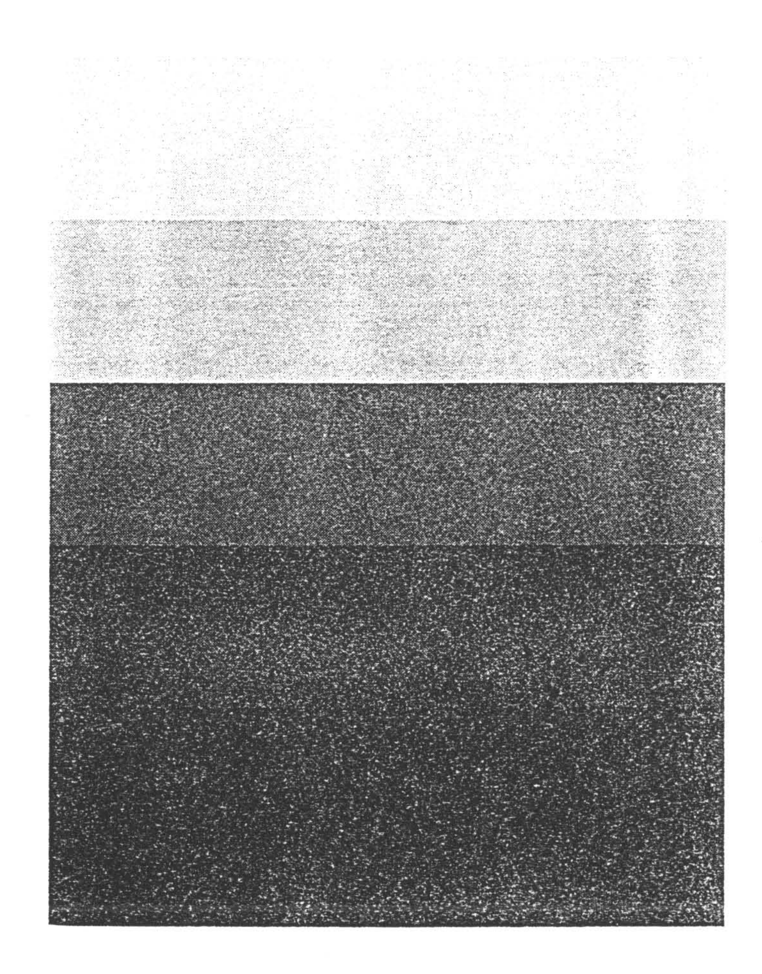
VIAJES

Aquí hay varias posibilidades disponibles. Una de ellas podría ser proporcionar información a los turistas que estén planeando una excursión. Una vista anterior del viaje en vídeo podría servir para ayudarles a elegir las vistas que desean visitar. También podrían obtener información sobre los costes, tiempos de apertura, variaciones en la duración de las temporadas y otros datos importantes.

EDUCACION GENERAL

Todas las ideas dadas hasta ahora tienen una cosa en común: la educación y la difusión de la información. Ya sea enseñando a un agricultor a utilizar correctamente los pesticidas, a un niño sobre la música de Mozart, o a un coleccionista de sellos las vistas superiores e inferiores de un sello de 50 céntimos, el denominador común es aprender. Cuanto más se premie y satisfaga la experiencia, más positiva será la respuesta que se consiga.

NOTAS



NOTAS

DeluxeVideo es capaz de trabajar con una serie de periféricos que le permitirán construir una estación de trabajo profesional cuando desarrolle su experiencia en creación de vídeos. Esta sección es una introducción a algunas de las maneras en las que usted puede conectar su Amiga a dichos periféricos.

1 REPRODUCTORES DE VIDEO

Si está buscando un reproductor de vídeo, le recomendamos que adquiera uno que tenga capacidad para visualizar ventanas paso a paso, que disponga de búsqueda rápida y de sonido estéreo. Haga una prueba viendo cualquier vídeo ya grabado. Observe lo que ocurre en cada punto de edición. Si hay muy poco salto, significa que el vídeo es bueno. También le aconsejamos que incluya pausa y grabación con pausa, y doble altavoz, así podrá añadirle una banda sonora a un vídeo ya grabado.

LA CONEXION A UN APARATO DE VIDEO

Si desea grabar los vídeos que ha creado en una cinta, puede conectar la salida de vídeo de su Amiga a la entrada de vídeo del aparato de vídeo. Además puede también conectar la salida para el sonido (ambos canales) del Amiga a la entrada para el sonido de su aparato. Si no acepta entrada de dos canales (es decir, si no es estereofónico), utilice un conector-Y para unir los dos canales del Amiga en uno solo, y conéctelo a la entrada para el sonido del aparato de vídeo.

Para poder ver lo que esté grabando, conecte un monitor a la salida de vídeo del aparato. Si acepta sonido, conecte su entrada para el sonido a la salida para el sonido del aparato de vídeo. Puede mantenerlo todo así conectado incluso cuando no esté grabando.

2 GENLOCK

BASES DEL GENLOCK

GenLock es un dispositivo que puede tomar dos fuentes de vídeo independientes y superponerlas para crear un única señal. Así, por ejemplo, GenLock puede aceptar una entrada del Amiga y otra de cualquier otra fuente de vídeo, como un videocasete, una cámara de vídeo o un programa de televisión.

DeluxeVideo emplea dieciséis registros de color distintos en el Amiga, ocho en el primer plano y ocho en el fondo. El primer color seleccionado en el fondo se conoce como Color 0. En vez de unir todas las señales de vídeo en una sola, un proceso que fundamentalmente daría lugar a un

collage ininteligible, el GenLock 1300 de Amiga coloca la imagen que produce el vídeo sobre la señal de vídeo que llega. Esta superposición puede verse siempre que el color 0 esté en la pantalla (ver **Figura 42**).

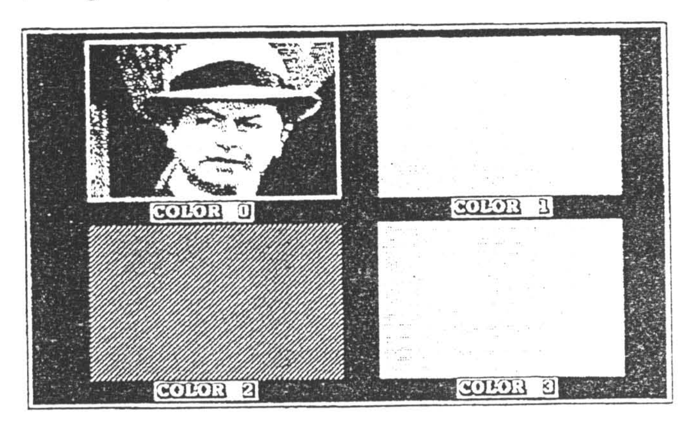


Figura 42: Ejemplo de una superposición de GenLock.

USOS DE GENLOCK

Usted puede crear efectos profesionales empleando GenLock. Uno de los más sencillos es hacer rotar títulos sobre una imagen en acción. Conecte un videocasete a la salida de vídeo del genLock para grabar los títulos. Ponga el color 0 del fondo en cualquier color y emplee el generador de escena de Títulos para crear el vídeo.

También puede emplear el GenLock para añadir materializaciones y barridos de edición de post-producción a sus vídeos, que son bastante fáciles de crear.

AUDIO

El GenLock 1300 de Amiga también controlará la mezcla entre el sonido del Amiga y el de la fuente de vídeo externa. En la práctica es posible que esto no sea importante si está creando un vídeo como un producto final, pero si emplea genlock en un entorno real, las habilidades de mezcla de sonido pueden ser muy útiles.

3 DIGITALIZADORES DE VIDEO

El Amiga almacena imágenes en forma digital, mientras que el vídeo lo hace en forma analógica. Un dispositivo de genlock permite mezclar las dos, pero si desea salvar imágenes de vídeo en disco, mostrarlas sin acceder a un dispositivo de genlock en cualquier posición, o manipularlas de otras formas, necesita un digitalizador de vídeo.

COMO TRABAJA UN DIGITALIZADOR DE VIDEO

Como una señal de vídeo tiene forma de onda, necesita ser convertido en una imagen tal que el Amiga pueda reconocerla. Imagine una línea horizontal dibujada que divide a la onda en dos niveles más y menos. Después revise la onda cada pocos nanosegundos para ver si está por encima o por debajo de la línea, y asigne un valor 0 ó 1 a un pixel cada vez que haga un ejemplo. Si el pixel tiene valor 0, muéstrelo como negro; si su valor es 1, muéstrelo como blanco. Así ya ha digitalizado una imagen en blanco y negro (ver **Figura 43**).

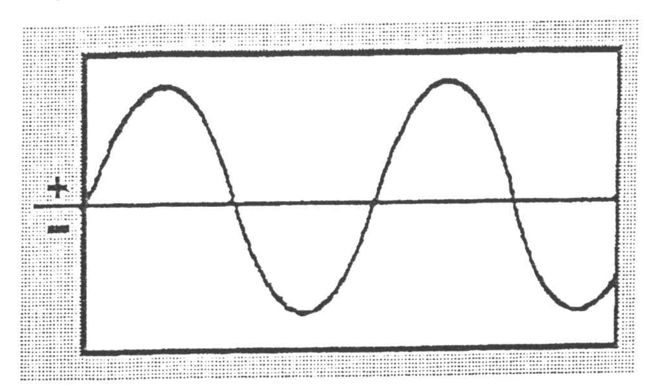


Figura 43: Ejemplo 1.

Si desea tener más colores que solamente blanco y negro, defina más niveles para revisar la onda (ver **Figura 44**). Cada nivel extra proporcionará un gris distinto entre el blanco y el negro.

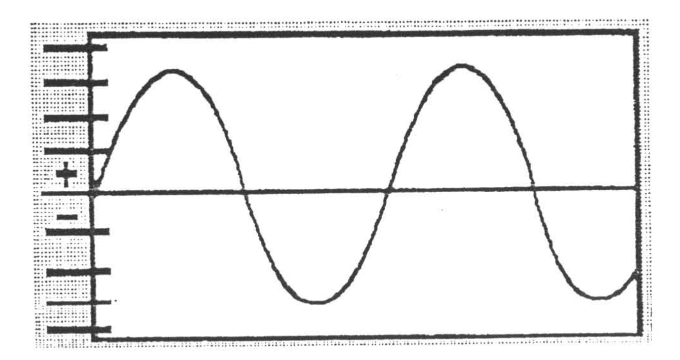


Figura 44: Ejemplo 2.

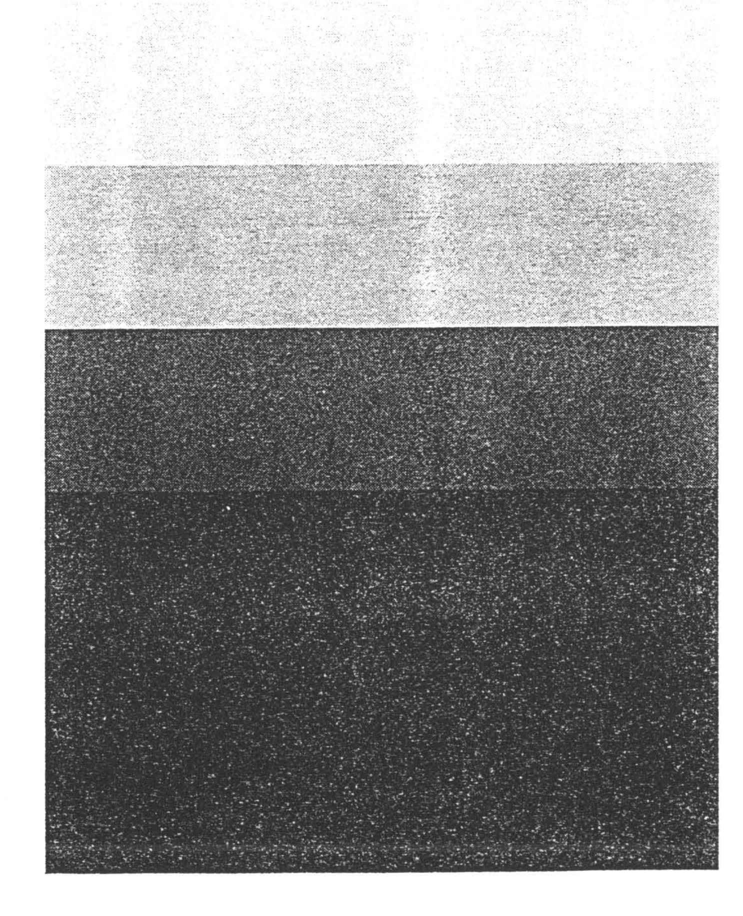
Si además quiere colores, asigne simplemente un color a cada nivel. Por supuesto, las imágenes que cree se almacenan en formato IFF, para que pueda utilizarlas en **DeluxeVideo**.

EMPLEANDO UN GRABBER DE VENTANAS CON DELUXEVIDEO

Un Grabber de ventanas toma una imagen de cualquier fuente de vídeo (televisión, vídeo, ordenador personal, etc.) y la digitaliza, activándola en un fichero que puede ser leído por **DeluxeVideo** y **DeluxePaint**. Los Grabbers de ventanas son útiles si le resulta difícil empezar a dibujar una imagen.

4 HARDWARE DE VIDEO AVANZADO

Una vez que ya hemos ido más allá de las bases de los videocasetes de consumo, se abre un enorme mundo de hardware de vídeo. La mayoría tiene un precio que está fuera del alcance de casi todos nosotros, excepto para los estudios de vídeo profesionales, pero esto está cambiando. Los mismos avances tecnológicos que hicieron posible el Amiga están en funcionamiento en el mundo del vídeo. Al nivel industrial, el cambio está produciéndose más deprisa. Como siempre, evalúe cuidadosamente los méritos y el coste de cualquier equipo que esté pensando adquirir. Asegúrese que realiza todas las tareas que usted requiere. La compatibilidad entre el equipo de los fabricantes es a veces limitada, por lo que debe considerar la potencia de expansión de cualquier sistema antes de introducirse de lleno en él.



NOTAS

CAPITULO SIETE: REFERENCIA

1 ¡NO LEA ESTO!

Realmente no es necesario que lea este capítulo, ya que, como su nombre indica, está escrito para referirnos a él, no para leerlo. Con esto lo que queremos decir es que este apartado debe utilizarlo como si fuera un diccionario, a modo de consulta. Puede utilizarlo para refrescar su memoria o aprender más sobre una determinada característica del programa. Por esta razón, lo que sí debe saber es cómo está organizada la información en este capítulo, para así obtener los datos que desee con el mínimo esfuerzo.

El Apartado 2 de este capítulo habla sobre los dos tipos de guiones, de Vídeo y de Escena, y explica la estructura jerárquica del programa. Los Apartados 3 a 5 abarcan los componentes básicos de un vídeo, las Pistas y los Efectos, describiendo ambos y las distintas formas en que interactúan bajo diferentes circunstancias.

El Apartado 6 describe los menús y explica sus variados papeles en la creación, almacenamiento y visualización de un vídeo, y por último, el Apartado 7 es un breve glosario de términos de ordenador y de **DeluxeVideo**.

2 GUIONES

El primer paso para la construcción de un vídeo es la creación del **Guión** que describa lo que vaya a ocurrir y cuando. **DeluxeVideo** reconoce dos tipos distintos de guión: el **Guión de Vídeo** y el **Guión de Escena**.

GUION DE VIDEO

El **Guión de Vídeo** representa el nivel superior en la jerarquía de un vídeo. Los tipos de **Pistas** y **Efectos** que se utilizan en un guión de vídeo son relativas al vídeo completo, no a una escena cualquiera. Así, cada vídeo consiste en un guión de vídeo, y cada guión de vídeo contiene una pista de vídeo. Además de la pista de vídeo, un guión de vídeo reconoce otros cuatro tipos de pistas: Fondo, Primer Plano, Control y Música. De ellos se habla en el Apartado 4. Un guión de vídeo consiste en los siguientes elementos:

BARRA DE TIEMPOS: Para ayudarle a controlar cuando ocurre algo, el guión de vídeo tiene una barra de tiempos dispuesta a lo largo de la parte superior. El tiempo se representa en segundos y en 1/60 de segundo (lo que llamamos "jiffies"), así 20:15 representa 20 y 15/16 de segundo.

MEDIDOR DE CAPACIDAD DEL GUION: La barra vertical situada en la parte izquierda del guión es como un "medidor de combustible" y rpresenta la capacidad actual del guión en términos de pistas y efectos. Este medidor controla la memoria que está ocupando el vídeo actual.

ICONOS DE PISTA Y EFECTO: Los dos diminutos iconos de la esquina superior izquierda representan una pista vacía y un efecto vacío. Para introducir una nueva pista o efecto en un vídeo, mueva el icono correspondiente al interior de la zona apropiada del guión.

BARRAS GIRATORIAS: La barra vertical de la parte derecha le permite mover el guión hacia arriba o hacia abajo, mientras que la de la parte inferior le permite moverlo a la izquierda o a la derecha. Para girar, mueva el puntero del ratón a la flecha adecuada y mantenga pulsado el botón. Alternativamente, puede presionar sobre las zonas grises próximas a las barras giratorias para mover una pantalla completa hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda o a la derecha, o mover simplemente la barra propiamente dicha con el puntero del ratón.

GUION DE ESCENA

Un vídeo está formado por una o más escenas, cada una con su propio guión. El **Guión de Escena** representa el siguiente nivel hacia abajo en la jerarquía de vídeo, y es similar al guión de vídeo en muchas cosas. Así, un guión de escena tiene una Barra de Tiempos, además de su propio repertorio de pistas y efectos. Un vídeo puede estar formado por varios guiones de escena, pero sólo uno de ellos es visible de una vez.

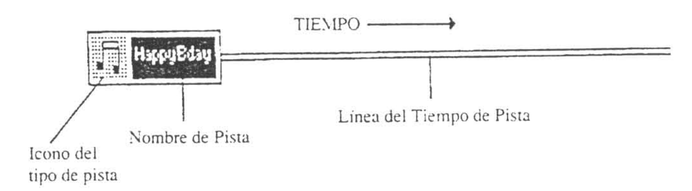
Un guión de escena trabaja igual que un guión de vídeo salvo en los tipos de pistas que utiliza. Un guión de escena puede emplear cualquiera de los ocho tipos distintos de pistas: Fondo, Primer Plano, Control, Imagen, Objeto, Línea de Texto y Texto en Polígono.

Las áreas negras de la Barra de Tiempos representan la duración específicada por el Efecto de escena en el Guión de Vídeo. Los efectos no pueden colocarse fuera de estas zonas negras. Para alargar una escena, mueva la flecha de Fin a la derecha en la línea de tiempo de la pista, y para acortarla, mueva la misma flecha hacia la izquierda.

3 PISTAS Y EFECTOS

Los guiones, ya sean de Vídeo o de Escena, están compuestos por **Pistas** y **Efectos**. Cada Pista representa una parte definible del vídeo, como una imagen, un objeto, un sonido, una pieza de música o una línea de texto. Por otro lado, un Efecto representa algo que se le hace a esa parte como un barrido o un corte de salto. Los recuadros de Efecto se colocan a la "cola" de sus respectivas pistas, y determinan el tipo de efecto, además de su principio y fin.

Para mover una pista dentro de una ventana de guión, mueva el cuerpo de la pista (el recuadro de la izquierda) con el ratón. Puede insertar espacio dentro de un grupo de pistas manteniendo pulsada la tecla Amiga izquierda cuando esté moviendo el ratón, lo cual hace que las pistas que estén por debajo de ella se muevan, dejando espacio así a la nueva.



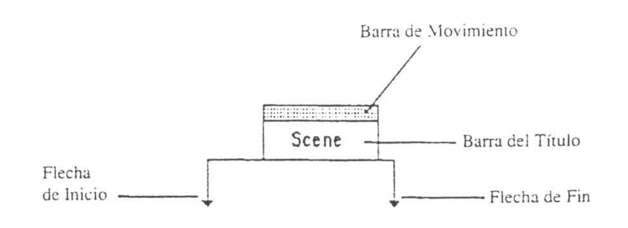


Figura 45: Pistas y Efectos.

También puede mover un recuadro de efecto alrededor de su pista moviendo una o más de sus cuatro partes (ver **Figura 45**). Las flechas de Inicio y Fin determinan el comienzo y el final (y por tanto, la duración) del efecto.

Estas flechas pueden manipularse de distintas formas. Por ejemplo, la escala de tiempo, que usted puede establecer desde el menú Options, permite fijar el número de segundos que se ajustarán a la anchura de la ventana de guión, determinando así el número de jiffies representados por cada pixel de la pantalla. Se pueden obtener pequeños cambios de incremento de tiempo sin necesidad de variar la escala de tiempo presionando las flechas izquierda y derecha del teclado mientras se mantiene pulsado el botón del ratón. Así, cada pulsación de la flecha derecha añade un jiffy, mientras que cada vez que se pulsa la izquierda se quita. Además, si mantiene presionada la tecla Amiga izquierda o derecha antes de ajustar un tiempo de comienzo, todos los efectos de la misma pista con un tiempo de comienzo mayor o igual se cambiarán a una cantidad equivalente. Esto proporciona una forma sencilla de insertar y borrar tiempo en el guión sin afectar a la duración relativa de los efectos.

PRIORIDAD DE PISTA Y EFECTO

La prioridad de Pista determina cuál de los dos objetos de la pantalla aparecerá en frente del otro. **DeluxeVideo** realiza esta determinación en base a la colocación relativa de las pistas del guión. En particular, una pista en la parte superior del guión tendrá prioridad sobre todas las que estén por debajo de él, lo cual significa que los objetos de esa pista aparecerán *en frente de* los objetos de las pistas inferiores.

Una relación similar existe entre distintos efectos de una pista. En general, los efectos se llevan a cabo en base a su tiempo de comienzo, por lo que una pista cuyo tiempo de comienzo sea corto se realizará *antes* que la que tenga un tiempo de comienzo mayor. Si dos efectos tienen el mismo tiempo de comienzo, tendrá prioridad el que tenga la barra de título por *debajo* de la otra.

EFECTOS SIMULTANEOS

Cuando usted coloca múltiples efectos simultáneos en la misma pista, el efecto final depende del tipo de pista y del tipo de los efectos. Si cada uno de los efectos simultáneos controla una parte independiente de la pista, el efecto final puede predecirse. Así, se puede manipular el color, el tamaño y la rotación simultáneamente, y tener, por ejemplo, las opciones texto en polígono, mover, girar y volver a dar tamaño todas activadas al mismo tiempo. Por otro lado, los efectos simultáneos que son exclusivamente mutuos, como una aparición durante un movimiento, o dos movimientos simultáneos, son más difíciles de predecir.

4 PISTAS

En este apartado vamos a describir todas las pistas disponibles en **DeluxeVideo**, además de una lista de los efectos y guiones correspondientes.

VIDEO

Efectos: Escena.
Guiones: Vídeo (sólo uno por vídeo).

Cada vídeo contiene exactamente una pista de vídeo, que no puede ser añadida ni borrada. El único propósito de esta pista es permitirle dividir su vídeo en un número de escenas manejables, que son como los actos de una obra de teatro, y que no pueden superponerse.

CONTROL

Efectos: Chain, Keywait, KeyChain.
Guiones: Vídeo, Escena (sólo uno por guión).

La pista de control le permite interrumpir o manipular el vídeo mientras está activo. Así, empleando los efectos Chain, KeyChain o Keywait podrá pasar el control del vídeo actual que esté en memoria a otro vídeo en disco. El efecto **Chain** une los vídeos automáticamente, en el orden que usted especifique. Por otro lado, **KeyChain** le pide al que lo esté viendo que pulse una tecla determinada para poder continuar. Por último, **Keywait** le permite detener el vídeo hasta que se presione cualquier tecla.

MUSICA

Efectos: Busca (Fetch), Suena (Play), Half Vol (Medio Volumen), Dble Vol (Doble Volumen).
Guiones: Vídeo.

La pista de música le permite insertar música en su vídeo. Puede escoger la pieza de música mediante la ventana de Música (ver **Figura 46**). Esta ventana lista todos los ficheros que encuentra en el archivador de música. Cuando pulsa una melodía en la columna "On Disk" (En Disco), **DeluxeVideo** abre el fichero y mira si es un fichero IFF en formato SMUS. Después muestra una ventana que lista los nombres de todos los instrumentos que la melodía necesita y le pide que inserte un disco de instrumentos. Si escoge "Cancel", **DeluxeVideo** empleará el instrumento de la RAM, que suena como un piano. Pero si elige "Load", **DeluxeVideo** abrirá el archivador de instrumentos y buscará los requeridos. Aunque la ventana muestre el nombre del archivador de instrumentos en el que **DeluxeVideo** está mirando, usted no será capaz de cambiarlo en este punto. Para cambiarlo, presione **Cancel** y borre entonces la música que cargó pulsando el icono del cubo de basura. Cambie el archivador de instrumentos seleccionando Drawers del menú Options y entonces retorne y vuelva a cargar la música.

Cuando **DeluxeVideo** encuentra el instrumento, lo lee en la RAM y lo graba en el fichero de vídeo. Si no encuentra el instrumento, busca en el archivador de instrumentos uno llamado "default" (inicial). Si no lo encuentra, utiliza el instrumento de la RAM. Una vez que ha terminado la búsqueda, muestra una lista de los instrumentos empleados actualmente.

Una vez que una canción haya aparecido en el recuadro In Video (En Vídeo), puede escucharla pulsando el icono del altavoz. Presionándolo una segunda vez la música se detiene. También puede

seleccionar canciones presionando su nombre con el ratón en el recuadro In Video, borrarlas del vídeo (pero no del disco) pulsando el icono del cubo de la basura, y salvarlas en el disco con ayuda del icono del disco.

Capacidad de la Música: Hasta 4 pistas por melodía; hasta 8.000 bytes por pista; hasta 28.000 bytes por instrumento.

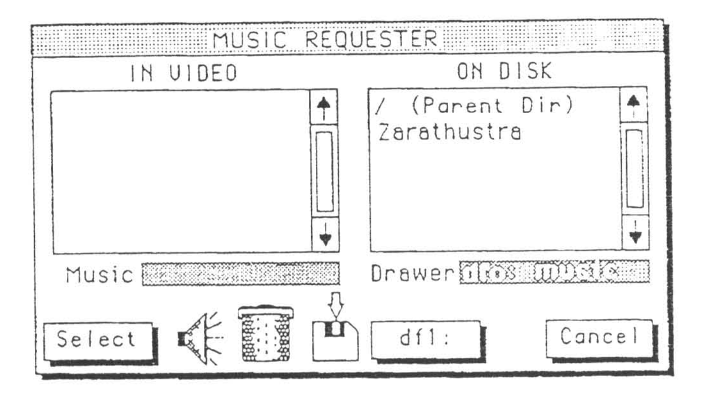


Figura 46: Ventana Música.

FONDO (BACKGROUND)

Efectos: Borra (Clear), Barre (Wipe), Colores (Colors), BloqueaCol (LockClrs), CicloCol (CycleClr), Materializa (Fade In), Desvanece (Fade Out), Plantilla (Pattern), Corta (Cut).
Guiones: Vídeo, Escena (sólo uno por pista).

La pista de fondo representa el fondo visible. Los efectos situados en una pista de fondo afectarán a lo que haya en el fondo, sea una imagen o una plantilla.

CAPITULO SIETE: REFERENCIA

LINEA DE TEXTO (TEXT LINE)

Efectos: Aparece (Appear), Desaparece (DisApp), Va A (Move To), Estampa (Stamp).
Guiones: Escena.

Una línea de texto emplea una de las fuentes del sistema. Cuando aparece una línea de texto en un vídeo, **DeluxeVideo** busca en el archivador de fuentes del disco del sistema la fuente requerida. Si la encuentra, la carga en la memoria; si no, utiliza la fuente inicial. Es decir, que si usted añade una nueva fuente a su disco Maker, también necesitará añadirla al disco Player para que aparezca correctamente.

Para introducir texto, usted lo hace por medio de la ventana de Texto (ver **Figura 47**). Pulse el gadget de texto para activarlo y teclee su línea de texto. Puede variar la fuente rotando la lista con las flechas arriba y abajo, y presionando después la fuente deseada.

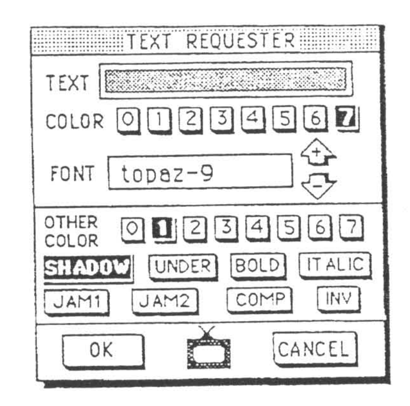


Figura 47: Ventana de Texto.

Además de las distintas fuentes, puede elegir varios atributos de texto como sombra (shadow), subrayado (underline), negrita (bold) y cursiva (italic). Y también puede escoger entre cuatro modos de color: **JAM1** muestra el texto empleando sólo el color primario, mientras que **JAM2** utiliza el primario para el texto y rellena el recuadro de alrededor con el color secundario. En la ventana, el color primario se indica en "Color", y el secundario en "Other Color" (Otro Color). **COMP** complementa la zona de la pantalla de vídeo en la que aparece el texto. **INV** produce

distintos efectos dependiendo de si se ha elegido **JAM1** o **JAM2**. Así, si es **JAM1**, **INV** crea texto transparente rodeado del color primario, mientras que con **JAM2** se alternan los colores primario y secundario, mostrando el texto en el color secundario rodeado por el primario.

OBJETO (OBJECT)

Efectos: Busca (Fetch), Aparece (Appear), Desaparece (DisAppear), Va A (Move To), Estampa (Stamp), Tamaño (Size), AnimSec (AnimSeq), AnimCic (AnimCycle).
Guiones: Escena.

Los Objetos son imágenes que residen en el primer plano y que normalmente suelen ser de menor tamaño que una pantalla entera. Para escoger objetos, ha de emplear la ventana Objeto (ver **Figura 48**), que aparece siempre que especifique una pista de Objeto. Esta ventana le presenta una lista de objetos que están en el disco y una lista de objetos que están en la memoria ("in video"). Pulsando sobre su nombre en la ventana hará aparecer un objeto. También puede cargar objetos de la unidad externa presionando sobre el recuadro llamado "df1:", situado en el fondo de la ventana. Así aparecerá en la columna llamada "On Disk" una lista con los nombres de los objetos que contiene un archivador determinado de ese disco.

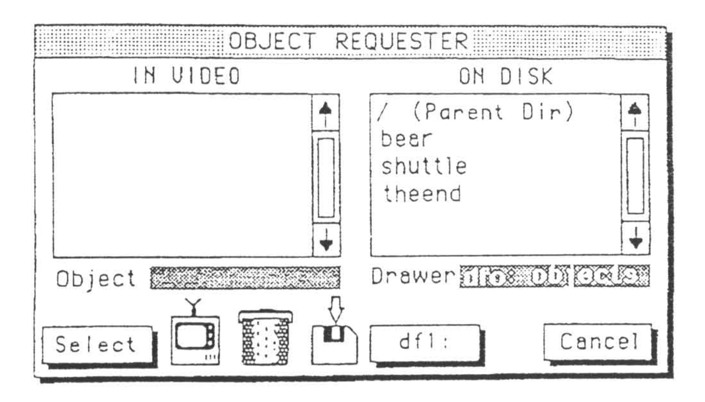


Figura 48: Ventana Objeto.

Una vez que un objeto está IN VIDEO ("En el Vídeo") y resaltado (por ejemplo, tiene un recuadro a su alrededor) usted puede previsualizarlo pulsando el icono de la televisión, situado en la parte inferior de la ventana. Así aparecerá la pantalla de vídeo. Podrá hacerla desaparecer presionando

otra vez sobre el mismo icono, presionando el gadget "adelante-atrás" o moviéndolo mediante su barra de movimientos situada en la parte superior. Si se ha equivocado al pulsar sobre un objeto y no es ése el que quiere cargar o hacer aparecer, puede borrarlo utilizando el icono del cubo de basura. Para salvarlo, emplee el icono del disco. Y por último, para seleccionar un objeto que va a colocar en una pista de Objeto, pulse SELECT (Selecciona).

Si crea un objeto utilizando **DeluxePaint**, recuerde que **DeluxeVideo** sólo puede mostrar siete colores en un primer plano. Por tanto, cuando emplee **DeluxePaint** sólo podrá utilizar siete colores, asegurándose además de que el primero es el de fondo, que en **DeluxeVideo** será transparente. Cuando haya terminado de dibujar el objeto, sálvelo como un pincel en el archivador de Objetos de un disco de Partes.

Si quiere utilizar distintos objetos al mismo tiempo en el mismo vídeo, asegúrese de que se han creado con la misma paleta, o que al cargarlos los fuerza a utilizarla. Para ello, emplee la opción "Best Color" (Mejor Color) cuando cargue el primer objeto y después "Current Colors" (Colores Actuales).

Si aparece un error "Not Enough Memory" (Memoria insuficiente) cuando esté cargando el objeto, intente seleccionar Clear (Borra) del menú Edit (Edición), que marcará todos los objetos y sonidos cuando no se estén utilizando, haciendo así disponible para la carga la máxima cantidad de memoria.

SONIDO (SOUND)

Efectos: Busca (Fetch), Suena (Play).
Guiones: Escena.

Los sonidos son idénticos a las pistas de música descritas anteriormente. **DeluxeVideo** carga cualquier sonido que esté en formato IFF 8SVX. Su tamaño se limita a alrededor de 28.000 bytes, a menos que tenga más memoria que 512 K.

Se cargan igual que la música, utilizando la ventana de Sonido (ver **Figura 49**). Si aparece el error de "Not Enough Memory", haga lo mismo que en el caso de los Objetos.

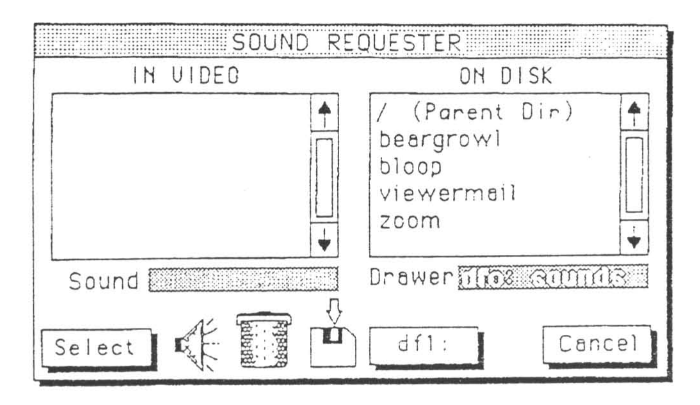


Figura 49: Ventana de Sonido.

IMAGEN (PICTURE)

Efectos: Barre (Wipe), Carga (Load), Materializa (Fade In), Desvanece (Fade Out), Corta (Cut).
Guiones: Escena.

Las imágenes son idénticas a los objetos descritos más arriba, salvo que residen únicamente en el fondo y su tamaño es siempre el de la pantalla entera. Puede utilizar imágenes de **DeluxePaint** o de otros productos de gráficos que puedan exportar ficheros IFF. Recuerde limitar sus imágenes a ocho colores.

Las imágenes se cargan en la ventana de Imagen (ver **Figura 50**), de la misma forma que se cargan otros ficheros. Para más detalles, lea la sección de Objetos más arriba.

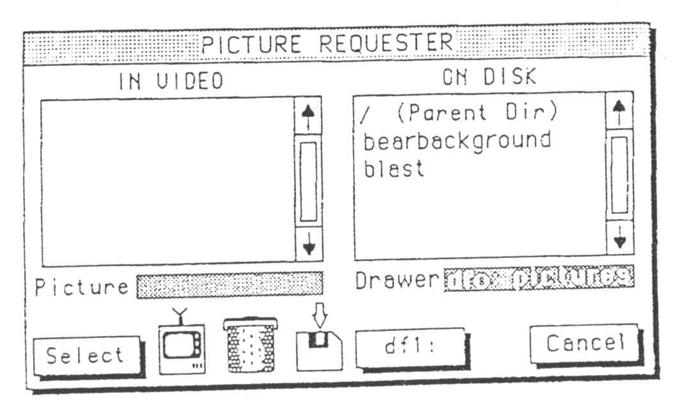


Figura 50: Ventana de Imagen.

PRIMER PLANO (FOREGROUND)

Efectos: Desaparece (DisApp), Colores (Colors), Estampa (Stamp), Activa (Strobe), BloqueaCol (LockClrs), CicloCol (CycleCol), Desvanece (Fade Out).
Guiones: Vídeo, Escena (sólo uno por guión).

La pista del primer plano controla el primer plano visible. Los efectos situados en esta pista del guión del vídeo afectarán a lo que esté ocurriendo en el primer plano, como a texto, objetos, etc. Para más información sobre los primeros planos visible y oculto, vea el Apartado 1 del Capítulo 4.

TEXTO EN POLIGONO (POLYGON TEXT)

Efectos: Aparece (Appear), Desaparece (DisApp), Va A (Move To), Estampa (Stamp), Tamaño (Size), Gira (Rotate To).
Guiones: Escena.

El Texto En Polígono es un tipo de texto único que se presta a efectos especiales como la rotación y el ajuste del tamaño, debido a que es tridimensional (a diferencia del texto normal, que es bidimensional). Este tipo de texto se controla mediante la ventana de Texto En Polígono (ver **Figura 51**). Esta ventana es similar a la de Texto, excepto que usted no especifica la fuente (ya

que solamente hay una fuente de polígono). El Texto En Polígono es ideal para títulos cortos que se invierten, rotan, expanden y comprimen.

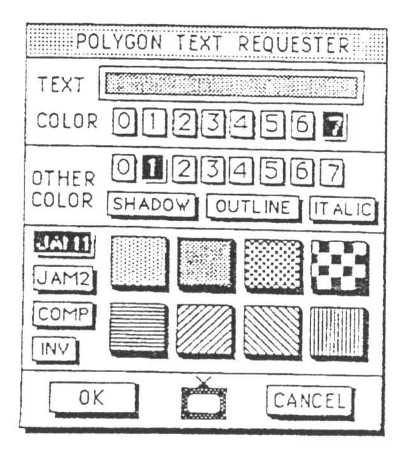


Figura 51: Ventana de Texto en Polígono.

Además de los caracteres alfanuméricos disponibles como texto en polígono, **DeluxeVideo** incluye una serie de polígonos especiales que pueden manipularse de la misma forma, y que son accesibles mediante secuencias de teclas con Control, como puede verse en la siguiente tabla. Pulse el gadget de texto de la ventana de Texto En Polígono y teclee las secuencias de Control, igual que si utilizara los caracteres alfanuméricos. Observe, sin embargo, que debido a la fuente limitada de ROM, los caracteres especiales se muestran todos de la misma forma en la ventana.

Ctrl-A: cuadrado
Ctrl-B: triángulo a izqda.
Ctrl-C: triángulo a dcha.
Ctrl-D: flecha abajo
Ctrl-E: otro triángulo
Ctrl-F: diamante
Ctrl-G: triángulo isósceles
Ctrl-H: paralelogramo
Ctrl-I: pentágono
Ctrl-J: hexágono
Ctrl-M: disco floppy
Ctrl-N: octógono
Ctrl-O: círculo
Ctrl-P: otra flecha
Ctrl-Q: flecha doblada
Ctrl-R: flecha a derecha
Ctrl-S: estrella
Ctrl-T: bocadillo
Ctrl-U: flecha arriba
Ctrl-X: signo de multiplicación

CAPITULO SIETE: REFERENCIA

Ctrl-K: marca de revisado
Ctrl-L: flecha a izquierda
Ctrl-Y: signo de división

Los polígonos diagrama de tarta y de barras creados por los generadores de escena son casos especiales de texto en polígono que usted no puede generar directamente. El atributo sombra del texto en polígono se muestra solamente cuando un polígono es girado a cero grados en todos sus ejes.

5 EFECTOS

Cada tipo de pistas tiene en **DeluxeVideo** su correspondiente serie de efectos. La siguiente es una descripción de todos los tipos de efectos que se utilizan en **DeluxeVideo**, además de una notación que indica la pista o pistas correspondientes, si el efecto utiliza ventana y si usted necesita especificar su duración.

ESCENA (SCENE)

Pistas: Vídeo.
Ventana: No.
Duración: Sí.

Este efecto solamente puede existir en la pista de Vídeo. Cuando usted coloca un efecto vacío en la pista de Vídeo de un guión de vídeo, automáticamente se convierte en un efecto de Escena. Las escenas le permiten dividir un vídeo en piezas manejables, de la misma forma en que una obra de teatro se separa en distintos actos. Las escenas no pueden superponerse. Si usted intenta mover una escena de forma que pudiera superponerse con otra, simplemente se volverá a su posición original.

Cuando una escena termina, todas las pistas del primer plano desaparecen. Para que una línea de texto, un objeto o un texto en polígono permanezcan visibles de una escena a otra, asegúrese de que la flecha de Inicio de la escena que está ocurriendo se superpone exactamente con la flecha de Fin de la escena que le precede. Además, tendrá que duplicar las pistas anteriores de la escena que está ocurriendo con un efecto Aparece inmediato (por ejemplo, para que la flecha de Inicio del efecto Aparece muestre un tiempo de comienzo de 0:00).

CHAIN

Pistas: Control.
Ventana: Sí.
Duración: No.

Chain le permite encadenar distintos vídeos para hacer uno más largo. Cuando añada un efecto Chain a una pista Control, aparecerá una ventana Chain (ver **Figura 52**), que pide el nombre del vídeo que se va a encadenar al actual. Puede encadenar tantos vídeos como quiera, estando únicamente limitado por el espacio de almacenamiento en disco.



Figura 52: Ventana Chain.

Observe que los efectos Chain no se realizan cuando esté ejecutando el Maker, sino solamente cuando esté ejecutando el Player. Además, los efectos del guión que estén después de un efecto chain nunca se activan. Por último, cuando se encadenan vídeos, la pantalla no se borra y los colores no se reinicializan. Por ello, tendrá que cambiar algunos si se encadenan y restaurar sus efectos originales.

KEYWAIT

Pistas: Control.
Ventana: Sí.
Duración: No.

Este efecto le permite detener el vídeo en cualquier punto determinado. El vídeo continuará desde el momento en el que el que mira pulse una tecla o en el que un período específico de tiempo se haya terminado. Puede especificar la tecla a pulsar mediante la ventana Keywait (ver **Figura 53**). Para cambiar el valor existente, emplee la tecla DEL. Si el valor de la tecla es el blanco a la izquierda, cualquier pulsación de tecla hará que continúe el vídeo.

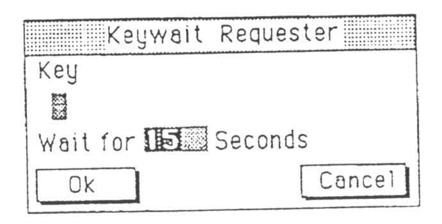


Figura 53: Ventana Keywait.

De la misma forma puede especificar el período de espera. El valor inicial del tiempo de espera es 15 segundos, es decir, que si no se pulsa ninguna tecla, el vídeo continuará automáticamente después de pasados 15 segundos. Usted puede especificar cualquier tiempo de espera hasta 9.999 segundos (ó 2.78 horas).

KEYCHAIN

Pistas: Control.
Ventana: Sí.
Duración: No.

El efecto KeyChain es una combinación de Keywait y Chain. con KeyChain se pueden encadenar hasta 10 vídeos diferentes y asignarle a cada uno una tecla específica. Pulsando cualquiera de las teclas se activará el vídeo correspondiente. De esta forma, usted puede crear una especie de "árbol" de acontecimientos condicionales, dependiendo cada suceso de su tecla correspondiente.

Las teclas y sus vídeos correspondientes se especifican a través de la ventana KeyChain (ver **Figura 54**). Los efectos Chain sólo se llevan a cabo cuando se ejecute el Player, y no cuando se ejecute el Maker.

Figura 54: Ventana KeyChain.

FETCH (BUSCA)

Pistas: Música, Objeto, Sonido.
Ventana: No.
Duración: No.

Este efecto se utiliza para cargar un objeto antes de que se necesite, eliminando así el acceso al disco en momentos críticos. Sin embargo, como tiene menos prioridad con respecto a la asignación de memoria, produciendo objetos y sonidos que deben aparecer o sonar en un momento determinado, el efecto Busca no siempre puede funcionar. Esto se debe a que en cualquier momento en que **DeluxeVideo** encuentra un efecto Fetch, intenta cargar el sonido u objeto en la Zona de Partes. Si **DeluxeVideo** se da cuenta de que no hay sitio, borra de la memoria los sonidos que no están utilizando en el momento y los objetos que no son visibles, y realiza otro intento de búsqueda. Tenga en cuenta que a veces es posible emplear un efecto Aparece en vez de un Busca teniendo el objeto fuera de pantalla donde no sea visible.

PLAY (SUENA)

Pistas: Sonido, Música.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

La ventana Suena Efecto para sonidos le permite especificar la media y el volumen para cada sonido (ver **Figura 55a**), mientras que la ventana Suena Efecto para música le permite especificar la velocidad y el volumen del pasaje musical (ver **Figura 55b**).

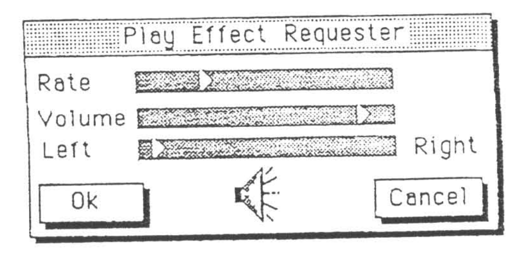


Figura 55a: Ventana Suena Efecto para sonidos.

Para cambiar una de estas variables, mueva el puntero al cursor apropiado y llévelo a la posición deseada.

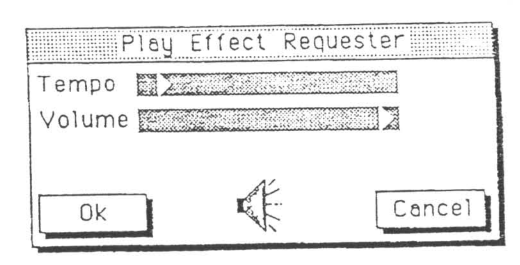


Figura 55b: Ventana Suena Efecto para música.

Las modificaciones que lleve a cabo no operan dinámicamente, es decir, no se realizan hasta que la pieza termine de sonar y pulse el icono del altavoz.

Cuando extienda la duración de un efecto Play más allá de la longitud física de un sonido o pasaje musical, lo que pasará es que dicho sonido o pieza se repetirá tantas veces como se ajuste íntegramente dentro del efecto. Fijar la duración de este efecto en una pieza de música para que sea menor que su longitud física hará que deje de sonar demasido pronto. En cualquier caso, una pieza de música puede que no termine exactamente en el final del efecto Suena, ya que el tiempo que tarda en cargarse del disco no se cuenta en el reloj. Una vez que comience a sonar un efecto de sonido, no puede detenerlo.

HALF VOL (MEDIO VOLUMEN)

Pistas: Música.
Ventana: No.
Duración: No.

Este efecto reduce el volumen de una pieza de música en un 50%. Podría emplearlo para reducir temporalmente el volumen de una pista de música, para así conseguir que los efectos que van acompañando sean más notables. Usted puede situar el recuadro del efecto Half Vol en cualquier posición de una pista de música, y disminuirá a la mitad el volumen empezando desde la flecha de Inicio del recuadro del efecto.

DBLE VOL (DOBLE VOLUMEN)

Pistas: Música.
Ventana: No.
Duración: No.

Este efecto dobla el volumen de una pieza de música, y es idéntico al efecto Half Vol descrito anteriormente.

CLEAR (BORRA)

Pistas: Primer Plano, Fondo.
Ventana: No.
Duración: No.

El efecto Clear borra todo lo que haya en el primer plano o en el fondo visibles, empezando en el punto en el que esté fijada la flecha de Inicio. Haciendo esto, el buffer del fondo se borra entero.

WIPE (BARRE)

Pistas: Fondo, Imagen.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

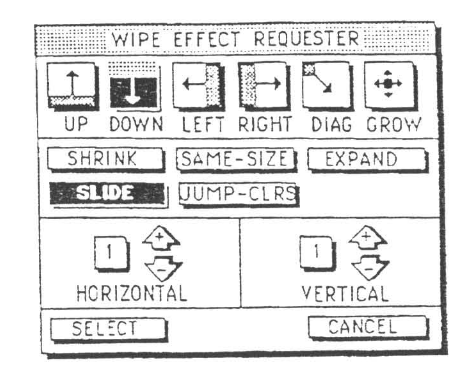
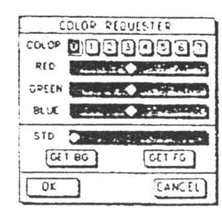


Figura 56: Ventana Efecto Barre.

El efecto Wipe copia lo que hay en el fondo oculto en el fondo visible. Mediante la ventana correspondiente puede seleccionar distintas plantillas (ver **Figura 56**). También se puede especificar el estilo y la dirección del barrido, el número de divisiones horizontales y verticales que desea que tenga y si quiere que la imagen haga algo más aparte del barrido, como comprimirse (**shrink**), permanecer con el mismo tamaño (**same-size**), expandirse (**expand**) y deslizarse (**slide**). si esta barriendo una imagen con una paleta distinta, la anterior se ajustará a la nueva. Si quiere evitar este efecto, puede seleccionar **Jump-Clrs** (Salta Colores).

COLORS (COLORES)

Pistas: Fondo, Primer Plano.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.



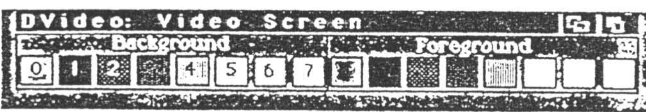


Figura 57: Ventana Efecto Color.

Este efecto le permite ajustar la paleta anterior a una nueva durante la duración del efecto. Puede cambiar la paleta actual por el primer plano o el fondo a través de la ventana Efecto Color (ver **Figura 57**), especificando los valores Red (Rojo), Green (Verde) y Blue (Azul) de cada uno de los ocho colores (0-7) de la paleta. También puede seleccionarlo a partir de una serie de paletas estándar mediante la barra **STD** (STANDARD). Los dos recuadros "Get BG" (Toma Fondo) y "Get FG" (Toma Primer Plano) le permiten utilizar la paleta actual del fondo o del primer plano para la aplicación actual. Así, si está en una pista de Primer Plano y selecciona Get BG, **DeluxeVideo** importará la paleta del fondo para su empleo en el primer plano.

También puede utilizar este efecto para materializar un objeto en el primer plano, un efecto especial que no puede realizarse directamente.

LOCKCLRS (BLOQUEACOL)

Pistas: Primer Plano, Fondo.
Ventana: No.
Duración: Sí.

Cuando se copia una imagen en el fondo visible (mediante un barrido, por ejemplo), o cuando un objeto aparece en el primer plano, su paleta de color, inicialmente, toma prioridad, y la paleta del fondo o del primer plano se cambian para unirse. Esta acción puede evitarse empleando el efecto BloqueaCol.

CAPITULO SIETE: REFERENCIA

SIZE (TAMAÑO)

Pistas: Objeto, Polígono, Fondo.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

Utilizando este tamaño, usted puede variar la anchura y altura de un objeto o polígono. La ventana Efecto Tamaño (ver **Figura 58**) le permite especificar el tamaño final como un porcentaje del tamaño inicial.

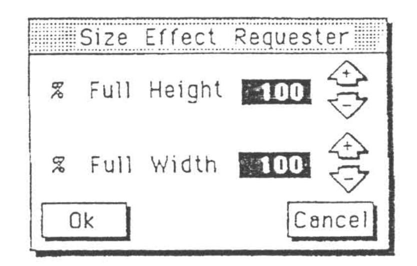


Figura 58: Ventana Efecto Tamaño.

CYCLECLR (CICLOCOL)

Pistas: Fondo, Primer Plano.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

Este efecto permite moverse por los colores seleccionados de la paleta, así como especificar la velocidad del movimiento (ver **Figura 59**).

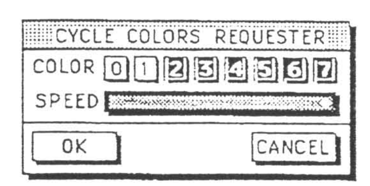


Figura 59: Ventana Ciclo Colores.

FADE IN (MATERIALIZA)

Pistas: Imagen, Fondo.
Ventana: No.
Duración: Sí.

Materializa le permite copiar el fondo oculto sobre el visible durante un período determinado por la duración del efecto. Si desea materializar una imagen desde negro, puede emplear Fade Out - Desvanece- (lea la sección siguiente) justo antes de Fade In. Tenga en cuenta que los colores se materializan desde el Color 0, no desde el negro, lo cual significa que si desea materializar dsde negro, debe fijar antes el negro como Color 0.

FADE OUT (DESVANECE)

Pistas: Imagen, Primer Plano, Fondo.
Ventana: No.
Duración: Sí.

Desvanece cambia la paleta de color para que los ocho colores sean el mismo que el Color 0. Igual que con Fade In, si desea desvanecer a negro, tiene que establecer el Color 0 como el negro.

PATTERN (PLANTILLA)

Pistas: Primer Plano, Fondo.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

La ventana Efecto Plantilla (ver **Figura 60**) le permite especificar una plantilla para rellenar el primer plano o el fondo oculto (ver Capítulo 4, Apartado 1). Seleccionando JUMP CUT (Salta Corte) se consigue que la plantilla aparezca en el primer plano o en el fondo visible, mientras que READY FOR WIPE (Preparado para Barrido) hace que permanezca en el primer plano o en el fondo oculto hasta que se produzca un efecto de barrido o corte. Si está activado el efecto Strobe (Activa), empleando el efecto Plantilla en el primer plano se enmascara rápidamente el fondo entero.

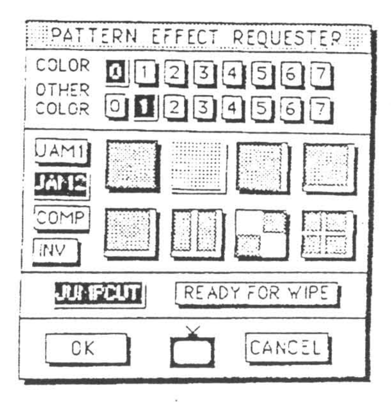


Figura 60: Ventana Efecto Plantilla.

CUT (CORTA)

Pistas: Fondo, Imagen.
Ventana: No.
Duración: No.

En una pista de Fondo este efecto copia el fondo oculto en el fondo visible inmediatamente. En una pista de imagen, copia una imagen en el fondo visible.

APPEAR (APARECE)

Pistas: Línea de texto, Objeto, Polígono.
Ventana: Sí.
Duración: No.

El efecto Appear especifica dónde y cuándo un objeto, línea de texto, o polígono va a aparecer, utilizando para ello un rectángulo que se mueve por la superficie de la ventana (ver **Figura 61**).

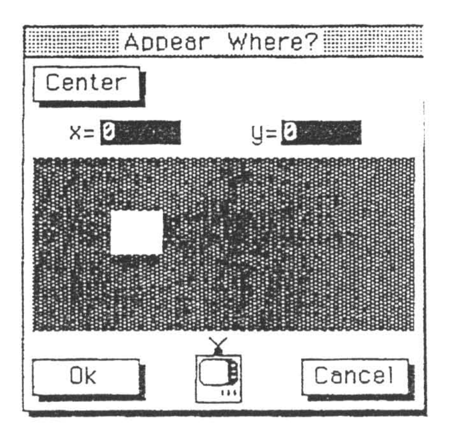


Figura 61: Ventana Aparece.

DISAPP (DESAPARECE)

Pistas: Línea de Texto, Objeto, Polígono, Primer Plano.
Ventana: No.
Duración: No.

Este efecto hace que desaparezca un objeto, polígono o línea de texto en el punto de la pista que se especifique. Si coloca el efecto DisApp en la pista del primer plano, todo lo que haya en el primer plano desaparecerá.

MOVE TO (VA A)

Pistas: Línea de Texto, Objeto, Polígono.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

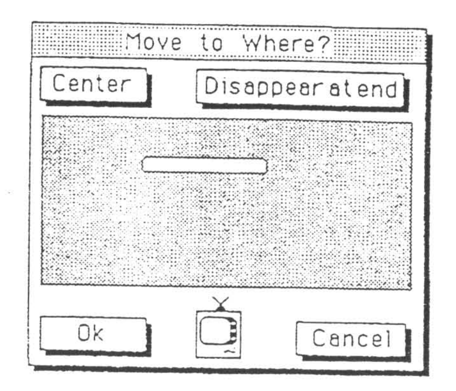


Figura 62: Ventana Va A.

Este efecto mueve un objeto, línea de texto o polígono desde su posición actual a una nueva durante un período de tiempo especificable. Este período puede especificarse en la ventana correspondiente (ver **Figura 62**), que es similar a la ventana Aparece (ver **Figura 61**) excepto que tiene una opción más para hacer desaparecer el objeto al final de su movimiento.

STAMP (ESTAMPA)

Pistas: Línea de texto, Objeto, Polígono, Primer Plano.
Ventana: No.
Duración: No.

Stamp copia objetos del primer plano y los "estampa" en el fondo, del que entonces forman parte. Este efecto conserva la memoria y el tiempo de proceso empleando una copia de fondo estática de un objeto en vez del objeto en sí. Esta táctica es más útil cuando un objeto dinámico (que utiliza memoria y tiempo de proceso) se mueve a una posición específica y permanece allí, en lugar de moverse por el resto de la escena, tenga en cuenta que utilizar este efecto afecta a la paleta de color, si el Primer Plano y el Fondo tienen paletas distintas.

ANIMCYCLE (ANIMCIC)

Pistas: Objeto.
Ventana: No.
Duración: Sí.

AnimCic hace a un objeto girar a través de su secuencia de animación completa tan rápido como puede dentro de la duración especificada. Emplee el Framer junto con imágenes de **DeluxePaint** u otros programas de gráficos para crear efectos de animación.

ANIMSEQ (ANIMSEC)

Pistas: Objeto.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

El Efecto AnimSec permite especificar una secuencia de ventanas para un objeto animado. Para ello, teclee una cadena alfabética, de hasta 40 caracteres (por ejemplo, "abcd", "ababcb") en el gadget Sequence (Secuencia) de la ventana Secuencia Animada (ver **Figura 63**).

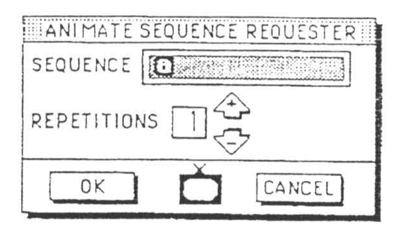


Figura 63: Ventana Secuencia Animada.

Cada letra de la cadena alfabética representa una de las celdillas de la secuencia de animación, así a representa la celdilla 1, b representa la celdilla 2, etc.

El efecto AnimSec trabaja mejor si discurre durante una simple escena activada con una velocidad de ventanas rápida. En general, si un efecto AnimSec tiene x caracteres de longitud, se repite y veces y se activa durante z segundos, se verá bien solamente si el vídeo es lo bastante simple como para activarse a una velocidad de ventana de menos de z/(x por y) segundos por ventana.

LOAD (CARGA)

Pistas: Imagen.
Ventana: Sí.
Duración: No.

Este efecto carga una imagen en el fondo oculto. Cuando especifique un efecto Load, aparecerá la ventana Carga Efecto (ver **Figura 64**), que proporciona las opciones "Cut" (Corta) y "Get Ready" (Preparado).

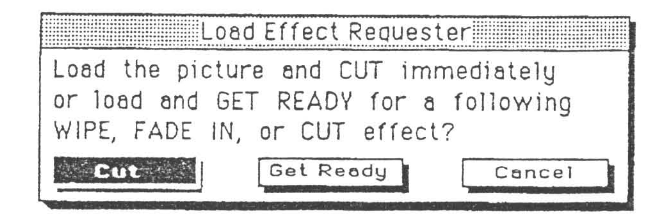


Figura 64: Ventana Carga Efecto.

Cuando seleccione Cut, la imagen se copiará en el fondo visible y aparecerá en el comienzo del efecto. Si elige Get Ready, la imagen permanece en el fondo oculto hasta que se produzca un efecto de barrido, corte o materialización.

STROBE (ACTIVA)

Pistas: Primer Plano.
Ventana: No.
Duración: Sí.

Seleccionando este efecto, puede conseguir que un objeto en movimiento vaya dejando una estela o huella detrás. Strobe hace esto desactivando el switch de primer plano "oculto-visible" durante la duración del efecto. Recuerde: cuanto más dure la acción, más tardará en crear el primer plano oculto y más lenta será la velocidad de ventana, lo que da lugar a menos "estelas".

ROTATE TO (GIRA)

Pistas: Polígono.
Ventana: Sí.
Duración: Sí.

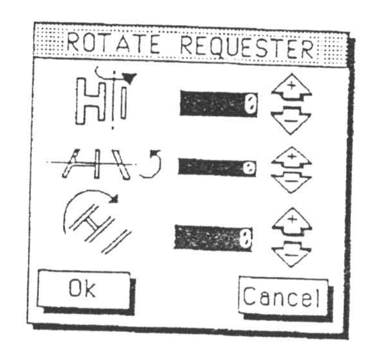


Figura 65: Ventana de Giro.

Mediante este efecto usted puede especificar una rotación de polígono sobre los tres ejes ortogonales. Una rotación de 360 grados es una rotación completa sobre un eje. Pulse los signos más o menos de cada eje para especificar la posición final del politexto, medida en grados desde su posición original. Las rotaciones son orientaciones absolutas partiendo de cero.

6 MENUS

Los menús de **DeluxeVideo** permanecen ocultos en la parte superior de la pantalla hasta que son activados mediante la pulsación del botón derecho del ratón. También puede accederse a algunos empleando equivalentes en el teclado, que se muestran cercanos al menú en el que son aplicables. Algunos incluyen además menús secundarios, que aparecen a la derecha del seleccionado. A continuación le proporcionamos una descripción de cada uno de los menús de **DeluxeVideo**.

MENU PROJECT (PROYECTO)

El menú Project le proporciona control global sobre sus ficheros, incluyendo el vídeo que actualmente esté en desarrollo. A través de este menú puede salvar y cargar ficheros, y activar escenas individuales y vídeos.

CAPITULO SIETE: REFERENCIA

ABOUT DELUXEVIDEO (SOBRE DELUXEVIDEO): Los autores de DeluxeVideo se presentan.

NEW (NUEVO) (Amiga Derecho-R): Abre un nuevo fichero de vídeos.

OPEN (ABRIR) (Amiga Derecho-O): Abre (carga) un fichero de vídeos existente del disco. Seleccionando **Open...** aparece una ventana Fichero que muestra los nombres de los ficheros contenidos en el disco (ver **Figura 66**). También puede seleccionar ficheros de un disco en la unidad externa pulsando **df1:**. Para volver a la unidad interna, presione de nuevo **df1:**.

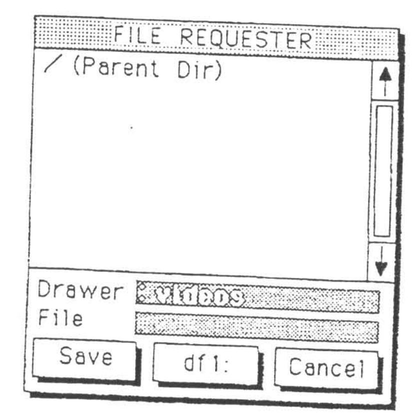


Figura 66: Ventana Fichero.

SAVE (SALVAR) (Amiga Derecho-S): Salva el vídeo que está actualmente en la memoria con el nombre del fichero actual. Emplee este menú cuando ya haya salvado un vídeo con anterioridad y desee grabar la versión actual con el mismo nombre. No puede utilizarse con ficheros que no hayan sido salvados antes; para salvarlo por primera vez, emplee **Save As...**, que explicamos ahora.

SAVE AS... (SALVAR COMO...): Dele un nombre al vídeo que está actualmente en la memoria y sálvelo en el disco. Emplee esta opción cuando vaya a grabar un fichero por primera vez. La ventana Salvar le permite especificar un nombre y un archivador para su fichero.

PLAY SCENE (ACTIVA ESCENA) (Amiga Derecho-K): Activa la escena elegida (resaltada). Esta opción no está disponible si no hay ninguna escena seleccionada. Para ello, pulse el recuadro de escena correspondiente en la pista de vídeo.

PLAY VIDEO (ACTIVA VIDEO) (Amiga Derecho-L): Activa el vídeo completo que actuamente esté en la memoria.

QUIT (SALIR) (Amiga Derecho-Q): Sale del programa. **DeluxeVideo** le preguntará si desea salvar el vídeo en memoria.

MENU EDIT (EDICION)

El menú de edición le proporciona varias funciones de edición de guión, como cortar, unir, y habilitar y deshabilitar los efectos seleccionados.

CUT (CORTA) (Amiga Derecho-X): Borra lo que haya seleccionado (pistas o efectos) y los coloca en el Clipboard. El Clipboard es un depósito temporal o área de almacenamiento para cosas que han sido cortadas o copiadas (ver **Copy**, más abajo). Las escenas enteras sólo pueden cortarse una vez.

COPY (COPIA) (Amiga Derecho-C): Sitúa una copia de las cosas actualmente seleccionadas (pistas o efectos) en el Clipboard. Las escenas completas sólo pueden copiarse una vez.

PASTE (UNE) (Amiga Derecho-P): Coloca una copia del contenido del Clipboard en el vídeo actual. Cuando seleccione Paste, el puntero aparecerá unido al contorno de un recuadro de pista (o efecto). Cuando pulse el botón izquierdo del ratón, el recuadro se unirá en la posición del cursor. Las escenas completas sólo pueden unirse una por vez.

TURN ON (ACTIVA): Rehabilita lo que seleccionemos que fuera deshabilitado anteriormente mediante **Turn Off** (ver más abajo).

TURN OFF (DESACTIVA): Deshabilita temporalmente lo seleccionado para que así no tenga ningún efecto cuando el vídeo esté activado, haciéndolo una herramienta de depuración muy efectiva. Para volver a habilitarlo, emplee **Turn On** de este mismo menú. Esta función le permite aislar cosas (pistas o efectos) para poder verlas independientemente de las otras.

CHANGE (CAMBIA): Modifica los parámetros de lo que esté seleccionado actualmente. Cuando elija esta opción, pasará al siguiente nivel de la jerarquía de vídeo. Así, si está en el Guión de Vídeo y selecciona una cosa y después **Change**, pasará al Guión de la Escena para aquello que haya elegido. De forma similar, si elige **Change** estando en el Guión de Escena, pasará a la ventana de lo que haya elegido. Como atajo, puede pulsar dos veces sobre una cosa para pasar al siguiente nivel de la jerarquía.

RENAME (RENOMBRA): Cambia el nombre de la Escena seleccionada. Al elegir esta opción, aparece una ventana con el nombre de la escena actual como inicial.

SHOW (MUESTRA) (Amiga Derecho-J): Utilice esta opción para coordinar las posiciones del texto, del texto en polígono y de objetos de la pantalla. Cuando seleccione Show, **DeluxeVideo** visualizará la pantalla de vídeo mostrando la posición del objeto (imagen, texto, etc.) de la pista o efecto seleccionado. Esta opción facilita el posicionar un objeto o línea de texto relativo a otro ya que la pantalla de vídeo retiene la imagen de un objeto mostrado hasta que usted lo borre (ver **Clear**, más abajo). Las pistas pueden mostrarse incluyendo Appear, Move To, Rotate To, Size, Colors, DisApp, Load, Clear, Stamp y AnimSeq.

CLEAR (BORRA) (Amiga Derecho-E): Borra la pantalla de vídeo que se esté visualizando (ver **Show**). No afecta de ningún modo al fichero.

CLOSE SCENE (CIERRA ESCENA): Cierra la ventana del Guión de Escena y vuelve a visualizar la ventana del Guión del Vídeo (Se realiza la misma función pulsando el recuadro de cierre de la parte superior izquierda de la ventana del Guión de Escena).

MENU SCENES (ESCENAS)

Este menú contiene plantillas de generador de escenas que pueden construir escenas completas automáticamente. Todo lo que usted tiene que hacer es especificar los parámetros.

SCENE WITH PICTURE (ESCENA CON IMAGEN): Utilice esta opción para **barrer** la imagen que elija de la pantalla. Cada vez que la emplee, **DeluxeVideo** escojerá automáticamente un barrido distinto. Sólo podrá utilizar **Scene With Picture** cuando haya un efecto de escena seleccionado (resaltado) en la pista de vídeo. Además, necesita especificar la imagen a barrer mediante la ventana Imagen (ver **Figura 50** y el texto de la sección "Imagen").

LOAD SCENE GENERATORS (CARGA GENERADORES DE ESCENA): Cuando usted selecciona esta opción, **DeluxeVideo** carga una serie de generadores de escena del disco y modifica el menú en concordancia. Este nuevo menú retiene la opción **Scene With Picture** y añade dos nuevas, cada una con un conjunto de menús secundarios. El primero, Charts (Diagramas), le proporciona otras dos opciones más: **Pie Chart** (Diagrama de Tarta) y **Bar Chart** (Diagrama de Barras).

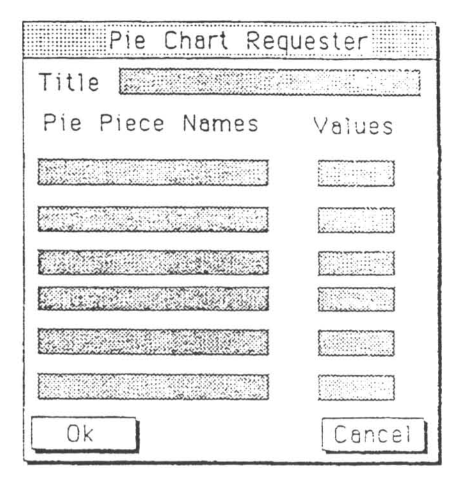


Figura 67: Ventana Diagrama de Tarta.

Cada tipo de diagramas viene con su propia ventana, preparada para recibir la información que le ayudará a componer la escena. Para utilizar las plantillas Pie Chart o Bar Chart, necesita tener un efecto de escena vacío resaltado en la pista de vídeo.

Text (Texto), la opción final del menú Scenes, contiene cuatro plantillas para generar efectos de texto. Están disponibles como menús secundarios, e incluyen plantillas para la generación de títulos, créditos, etc.

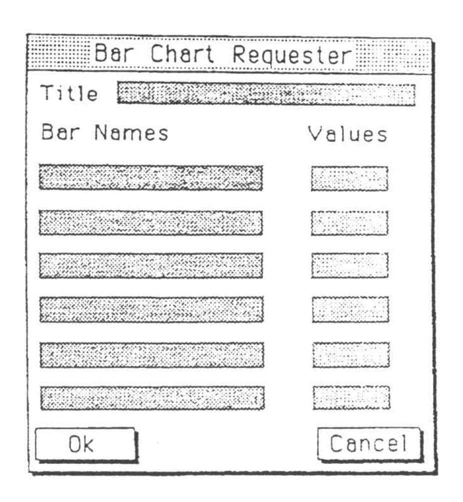


Figura 68: Ventana Diagrama de Barras.

MENU PARTS (PARTES)

El menú Parts le permite controlar las partes que comprenden un vídeo. Primariamente, actúa como una zona de mantenimiento central, en la que usted puede copiar partes de distintos discos en sus vídeos.

PICTURES (IMAGENES): Vea la **Figura 50** (un poco antes en este mismo capítulo) y el texto que la acompaña para obtener más detalles sobre la ventana Imagen.

OBJECTS (OBJETOS): Vea la **Figura 48** y el texto para más información sobre la ventana Objetos.

SOUNDS (SONIDOS): Vea la **Figura 49** y el texto para conocer el funcionamiento de esta ventana.

MUSIC (MUSICA): Vea la **Figura 46** y el texto que la acompaña para informarse sobre cómo trabaja la ventana Música.

MENU OPTIONS (OPCIONES)

El menú Options es un menú mixto mediante el cual usted puede personalizar distintos aspectos de sus vídeos.

TIME SCALE (ESCALA DE TIEMPO): La duración inicial de una ventana del Guión de Vídeo es normalmente de 120 segundos. Es decir, que en cualquier momento dado, la ventana del Guión de Vídeo puede representar hasta 120 segundos de su vídeo.

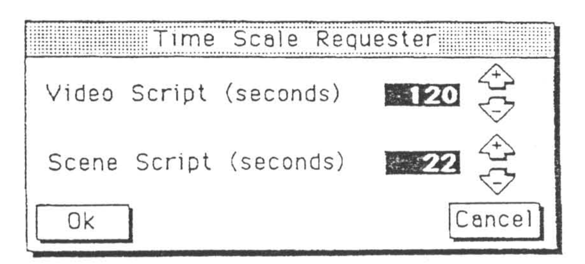


Figura 69: Ventana Escala de Tiempo.

Este valor puede cambiarlo mediante la ventana Escala de Tiempo (ver **Figura 69**), que permite hasta 4.800 segundos en una ventana.

Los Guiones de Vídeo y Escena tienen cada uno su propia escala de tiempo.

DATA DRAWERS (ARCHIVADORES DE DATOS): Emplee esta opción para reinicializar las especificaciones del disco de almacenamiento para sus archivadores de datos. Por ejemplo, puede almacenar todos los sonidos en "df1:sonidos" y la música en "df0:música".

Para cambiar la unidad de almacenamiento de df0: a df1, o cambiar los valores iniciales, utilice la ventana Archivador de Datos (ver **Figura 70**).

MEMORY MAP (MAPEADO DE LA MEMORIA): Con esta opción, **DeluxeVideo** muestra una representación gráfica de la Zona de Partes en función del tiempo sobre la barra de tiempos (ver **Figura 71**). Estudiando esta representación, podrá saber la cantidad de memoria que ocupa cada parte de la escena. Las áreas en amarillo brillante indican los lugares del guión en los que hay más partes de las que la memoria disponible puede acomodar.

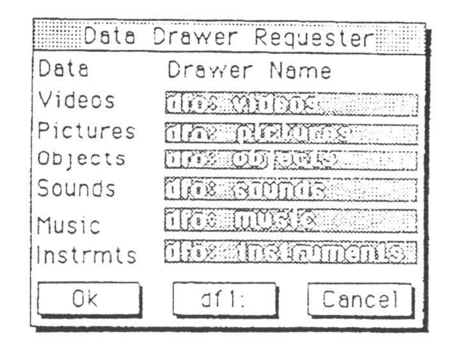


Figura 70: Ventana Archivador de Datos.

RESTART (RECOMIENZA): Con esta opción, el vídeo gira por un bucle sin fin hasta que se le indique que se detenga, siendo ésto útil para demostraciones almacenadas en memoria.

SPEED (VELOCIDAD): Esta opción le permite seleccionar la velocidad de visualización de su vídeo.

MEMORY SIZE (TAMAÑO DE MEMORIA): Si su Amiga dispone de más de 512 K de RAM, puede utilizar esta opción para ajustar el tamaño de la Zona de Partes. La Zona de Partes es una porción de la RAM que mantiene los sonidos y objetos mientras se están utilizando en un vídeo. Como tiene un tamaño limitado, también es limitado el número de objetos y sonidos que pueden emplearse de una vez.

El tamaño estándar (inicial) de la Zona de Partes es 36.000 bytes; el tamaño medio es de 72.000 bytes y el más grande es de 200.000 bytes. Si intenta variar el tamaño de la Zona de Partes, **DeluxeVideo** mira si tiene suficiente espacio en la memoria. Si no, recibirá un mensaje de error. Si tiene bastante, se indica el nuevo tamaño en el menú. Sin embargo, para utilizar esta Zona de Partes aumentada, necesita tomar una "Instantánea" de las opciones (ver la siguiente sección) y después salir y volver a entrar en **DeluxeVideo**. Su elección del tamaño de la Zona de Partes se almacena en el fichero **DVideo.options**. Cuando arranque por primera vez **DeluxeVideo**, éste leerá el fichero e intentará crear una Zona de Partes con el tamaño especificado. Si ve que la memoria es insuficiente, el tamaño de la Zona de Partes vuelve a ser el inicial (el más pequeño).

DeluxeVideo
Video Scene: Scene
0:00 4:24 8:48 13:12 17:36 22:00

Figura 71: Mapeado de la Memoria.

SNAPSHOT (INSTANTANEA): Salva los parámetros opcionales actuales en el disco, de modo que la próxima vez que ejecute **DeluxeVideo** el programa utilizará estos valores por defecto.

RESET (REINICIALIZAR): Reinicializa la instantánea a los parámetros originales.

INTERLACE (ENTRELAZAR): Utilizando esta opción se dobla el número de líneas horizontales de la pantalla (desde 200 a 400), representando un término medio entre los modos de baja resolución y alta resolución. Mientras que esta opción aumenta la resolución vertical del vídeo, la desventaja es que, con la mayoría de los monitores, Interlace produce un efecto de parpadeo, ya que está dibujando una línea horizontal cada 1/30 de segundo, en vez de cada 1/60 de segundo.

OVERSCAN: En un Amiga con 512 K, **DeluxeVideo** crea vídeos con márgenes (320 x 200 pixels). Los usuarios que dispongan de 1 Mb. de memoria pueden utilizar el Maker para realizar vídeos sin márgenes, seleccionando esta opción (ampliando así los vídeos a 352 x 240 pixels). Empleando Overscan, el efecto Plantilla de **DeluxeVideo** rellenará la pantalla completa y los objetos del primer plano podrán moverse de cualquier forma por la pantalla, en vez de márgen a márgen.

Si, sin embargo, sólo dispone de 512 K, todavía puede utilizar el Player para activar un vídeo creado en modo Overscan. Recuerde también que, mientras que las imágenes del tamaño normal (320 x 200) pueden mezclarse con imágenes de 352 x 240 en el modo Overscan, las imágenes de mayor tamaño no pueden utilizarse en vídeos que no estén en modo Overscan.

DeluxePaint II puede utilizarse para crear imágenes para su utilización en Overscan, empleando la opción Full Video (Vídeo Total) del menú Imagen para el tamaño de página. Para fijar el tamaño de página, seleccione Page Size (Tamaño de Página) del menú Imagen. Aparecerá la ventana Fijar Tamaño Página, que le proporciona los gadgets de Anchura (Width) y Altura (Height) para dar los valores que desee. También le ofrece tres tamaños iniciales: Standard -Estándar- (320 x 200); FullPage -Página Total- (320 x 340) y Full Video -Vídeo Total- (352 x 240).

7 GLOSARIO

AUDIO DUB: Añadir pistas de sonido a una cinta de vídeo sin alterar el vídeo existente.

AUDIO MIX: El acto o arte de combinar porciones independientes de sonido para dar un producto final.

BIT MAP: Término técnico empleado para designar lo que se ve en el monitor. Todas las imágenes generadas por un ordenador existen en su memoria como bit maps (que podría traducirse como "mapa de bits"), y son convertidas a una señal de vídeo antes de ser mostradas.

CELDILLA O CUADRO: La animación que emplea el Framer se crea a partir de una secuencia de imágenes individuales. Cada imagen es una celdilla independiente.

CODIGOS DE TIEMPO SMPTE: Utilizados para asignar una "dirección" a cada ventana de vídeo o sonido. Muy útil en la edición.

COLOR 0: El color del registro de primer color del Amiga. También es el lugar en el que un vídeo real superpuesto se mostrará. Ver Registros de Color.

DIAGRAMA DE FLUJO: Un diagrama de la cadena de acontecimientos de un vídeo. Es útil para crear presentaciones coherentes, y para determinar los elementos que se requerirán para construir un vídeo.

DIGITALIZADOR DE SONIDO: Un dispositivo de hardware para convertir sonidos en ficheros IFF 8SVX. Muy recomendado si desea crear su propia librería de efectos de sonido, o ficheros de instrumentos.

DIGITALIZADOR DE VIDEO: Un dispositivo de hardware para convertir una señal de vídeo en un fichero IFF.

DISCO DE ARRANQUE: Un disco que el Amiga aceptará cuando pida el disco del Workbench. Generalmente suele ser el mismo Workbench o un disco de aplicación.

DISCO DURO: Un dispositivo de almacenamiento de datos que tiene como ventajas tiempos de acceso más rápidos y una capacidad de almacenamiento mayor.

EDICION DE INSERCION: Un tipo de edición de vídeo en el que un nuevo segmento de un vídeo se edita entre otros segmentos ya existentes.

EDICION ENSAMBLADA: Un tipo de edición de vídeo en el que cada segmento de vídeo se ensambla en serie, una sección cada vez.

FICHERO 8SVX - IFF: Es un fichero de sonidos sencillos, que si no es de más de 24 Kbytes puede ser utilizado por DeluxeVideo como un efecto de sonido. También puede emplearse como fichero de instrumentos.

GENLOCK: Un dispositivo que permite la superposición de un vídeo sobre otro.

IFF: Un fichero de datos estándar para el Amiga. Hay formatos IFF para la información gráfica y sonora. La utilización de este formato permite a distintas aplicaciones compartir ficheros de datos.

INS1: Fichero IFF. Especifica el tipo de instrumento con el que va a tocarse una pieza musical.

MEMORIA DE CHIPS: Los primeros 512 K del Amiga. Todos los sucesos de gráficos y sonidos ocurren en este espacio de direcciones.

MEMORIA RAPIDA: También conocida como RAM de expansión, memoria extra o disco RAM. Se utiliza generalmente para describir la RAM adicional añadida al Amiga aparte de los primeros 512 K.

PALETA DE COLOR: Es el conjunto de colores utilizado por DeluxeVideo. Hay dos: la Paleta del Primer Plano y la del Fondo. Cada una puede contener ocho colores distintos.

PIXEL: Abreviatura de Picture Element (Elemento de Imagen). Más comúnmente se piensa en un pixel como en un punto simple de una pantalla de vídeo.

PUNTO DE EDICION: El momento en el tiempo en una cinta de vídeo en el que ocurre una edición. También es el lugar físico en el que se produce la edición.

REGISTROS DE COLOR: El conjunto total de colores que se pueden seleccionar en el Amiga es de unos 4.000, sin embargo, solamente puede mostrar 32 a la vez. Para controlar los colores que se están viendo actualmente, una tabla de punteros nos "recuerda" los colores que se han escogido. Apuntando a otro, puede crearse un cambio de color instantáneo. Estos punteros son los registros de color.

RUEDA DE COLOR: Una herramienta para tomar decisiones sobre combinaciones de color. También es útil para aprender teoría de colores.

SINCRONIZACION: Las señales de vídeo contienen información que controla varios sucesos en el hardware mostrando la señal. La suma total de esta información se denomina a veces sinc.

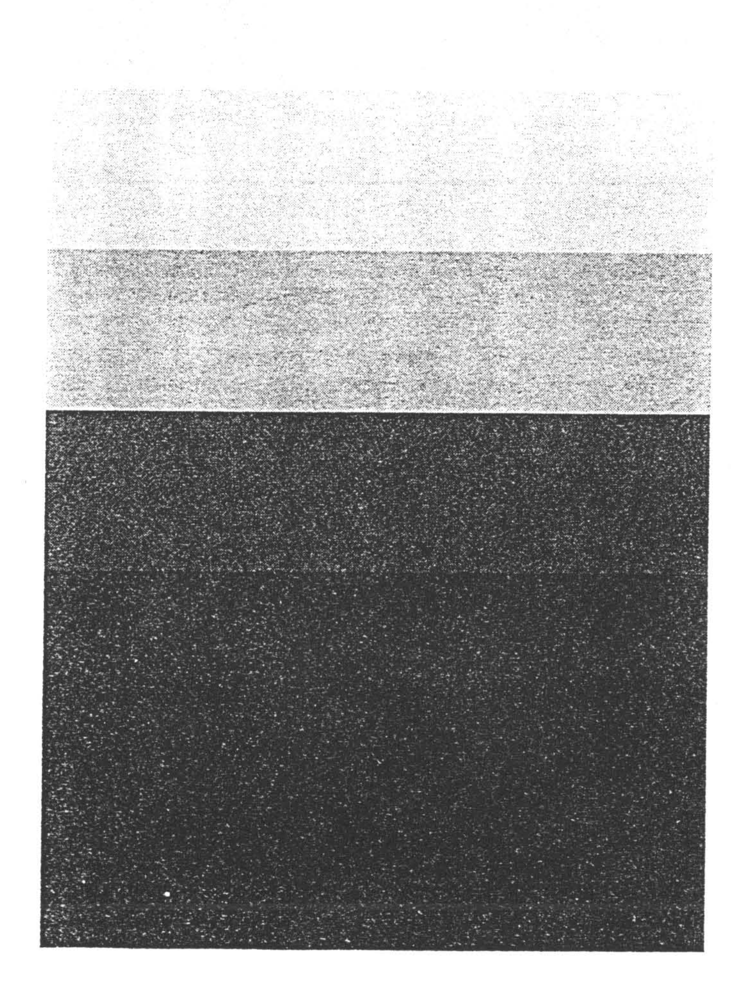
SINCRONIZACION EXTERNA: Algunos aparatos de vídeo son capaces de aceptar información sincronizada desde otros dispositivos externos. Es útil en la edición, superposición y creación de efectos especiales. Ver Sincronización.

SMUS: Fichero IFF. Las piezas musicales se almacenan en este tipo de fichero.

VENTANA DE PASO: Empleada para describir un aparato de vídeo que muestra o graba una ventana simple de vídeo.

VIDEO DUB: Añadir una señal de vídeo a una cinta de vídeo que ya contiene una señal de sonido.

NOTAS



NOTAS

KIT DE POSTPRODUCCION

1 INTRODUCCION

El **Kit de Postproducción de DeluxeVideo** (**PPK**, *Post Production Kit*) contiene imágenes de vídeo de tal manera que pueda usarlas en sus propias producciones de **DeluxeVideo**. Puede emplearlas como parte de sus propias creaciones, grabarlas en una cinta de vídeo, o utilizarlas con Genlock para añadir un toque personal a sus vídeos caseros. El disco contiene ocho imágenes de fondo, dieciocho objetos, tres efectos de sonido, y ocho piezas musicales con siete instrumentos musicales nuevos. Todos estos elementos se unen automáticamente en las escenas a través de cuatro nuevos generadores de escenas. Instalando estos elementos, más los generadores de escenas, en el disco Creador (Maker) de su **DeluxeVideo** (ver más adelante las instrucciones de instalación), podrá crear fantásticas rutinas de vídeo con sólo introducir los parámetros en la ventana de introduccion de datos. Para hacerse una idea de todas las cosas que puede conseguir, cargue el vídeo de demostración, llamado Clásicos en el archivador de vídeos.

También en el disco está la versión 1.1 del VidCheck. Esta es una versión mejorada del VidCheck original, de modo que podrá reemplazar la versión antigua y cambiarla por esta nueva.

INSTALACION

El disco **PPK** no está protegido contra copia, así que antes de nada haga una copia de éste y ponga el original en lugar seguro. Después, siga las instrucciones siguientes:

Arranque con una copia de su disco Creador en el df0:, inserte su nueva copia del **PPK** en df1: y marque dos veces el icono **Install** (Instalación). Este icono copia los cuatro generadores de escenas del archivador Generators (Generadores) sobre el archivador Libs (Librerías) del disco Creador. Si sólo dispone de una unidad de disco, arranque con el disco Creador, inserte el **PPK** en el df0:, y marque **Install** (instalación), luego siga las instrucciones en la pantalla.

No podrá copiar todos los generadores de escena con éxito si su disco Creador está demasiado lleno. Si esto ocurre, necesitará hacer sitio en él quitando lo que no vaya a necesitar, lo cual podrá almacenarlo en un disco de datos si desea conservarlo.

Tras haber realizado la instalación, podrá hacer más sitio en el disco de **PPK** (la copia, no el original) borrando lo que no vaya a utilizar. Borre **Install**, **VidCheck**, y el archivador **Generators** de la copia, quedándose así con un disco de datos con nuevas imágenes de fondo, objetos, efectos de sonido, música e instrumentos.

2 LOS GENERADORES DE ESCENAS

Para usar sus nuevos generadores de escenas, necesitará primeramente cargarlos en la memoria. Arranque el disco Creador y seleccione Load Scene Generators (Cargar Generadores de Escena) del menú de Scenes (Escenas). DeluxeVideo busca en el archivador Libs del disco de arranque y carga los generadores de escenas que allí se encuentran. Después de que el disco Creador haya cargado los generadores de escenas, abra nuevamente el menú de Escenas para verlos listados. Encontrará los siguientes nuevos menús y sub-menús:

Classics (Clásicos)
- DeluxeTitle (Título Deluxe)
- Pinnacle (Cumbre)
- Liberty Pictures (Películas Libertad)
- Amazing Videos (Vídeos Asombrosos)
- Twinkle Zone (Zona Brillante)
- Amiga Vice (Corrupción en Amiga)
- In Color & Stereo (En Color y Estéreo)

TV News (Noticias de la tele)
- News Intro (Presentación)
- Sport Scores (Resultados Deportivos)
- Current Weather (El Tiempo para Mañana)
- Extended Forecast (Predicción para los Próximos Días)

Titles (Títulos)
- Theater (Teatro)
- Marquee (Marquesina)
- Flashy Text (Texto Intermitente)
- Blimp (Zepelín)
- Silent Movie (Película Muda)
- Fading Text (Texto Evanescente)

Wipes (Barridos)
- Flames (LLamas)
- Spiral (Espiral)
- Random (Aleatorio)
- Zig-Zag

Para usar un generador de escenas, seleccione una escena vacía en el Video Script (Guión del Vídeo) y luego elija una de las opciones del generador de escenas. Este buscará en el vídeo los objetos y fondos que necesite. Si no puede encontrar las partes requeridas en el vídeo, se las pedirá por su nombre. Para cargar las partes requeridas, vaya al menú Parts (Partes) y seleccione Object (Objeto) o Picture (Imagen de Fondo), según lo que le haga falta, para que aparezca la correspondiente ventana de datos. Esta muestra las partes que están en el disco (On Disk) y las que ya están en el vídeo (In Video). Si una parte requerida no se encuentra en el vídeo, marque su nombre en la columna On Disk de la ventana para cargarla en el vídeo.

CLASSICS (CLASICOS)

Los **Clásicos** son parodias de los títulos de televisión y de cine más populares. Se emplean casi siempre en las primeras escenas de los vídeos, para acaparar la atención de los espectadores. Estos

KIT DE POSTPRODUCCION

Clásicos van acompañados por una banda sonora que puede hacer sonar simultáneamente. En algunos casos, la música dura más tiempo que la escena, lo cual puede aprovecharlo para incluir sus títulos o créditos (textos con los que se informa al espectador de los autores del vídeo, música, imagen, etc).

DeluxeTitle (Título Deluxe)
Fondo Requerido: DeluxeTitle (Título Deluxe)
Música Opcional: Twentieth (...Century Fox) con Trumpet (Trompeta) y DrumKit (Percusión)

El fondo se materializa y aparecen dos reflectores. Estos barren el cielo, tras lo cual se desvanecen fondo y primer plano.

ATENCION:Cuando utilice el disco Creador tras haber visionado una escena que se desvanece, puede que la pantalla del vídeo aparezca en blanco la primera vez. En caso de que esto ocurra, pásese a la pantalla del Workbench marcando el ratón donde espere que esté el botón de "volver". Entonces elija Clear (Limpiar) en el Menú de Edit (Edición) para restituir los colores.

Pinnacle (Cumbre)
Fondo Requerido: Pinnacle (Cumbre)
Objetos Requeridos: PinCloud (Nube), PinText (Texto) y PinStar (Estrella)
Música Opcional: Pinnacle (Cumbre), con Trumpet (Trompeta)

Aparece una montaña, las nubes pasan, las estrellas forman en arco alrededor del pico de la montaña, y aparece la palabra "Pinnacle" (Cumbre). Finalmente, el primer plano y el fondo se desvanecen.

Observe que PinText está por encima de PinStar, y PinStar está por encima de PinCloud en el Guión de la Escena. Ordenando los objetos de este modo, podrá controlar los que se mueven unos sobre otros en el vídeo. Dese cuenta también que hay quince pistas PinStar. Esto muestra cómo puede tomar un objeto y usarlo un cierto número de pistas para conseguir el efecto de varios objetos.

Liberty Pictures (Películas Libertad)
Fondo Requerido: Liberty (Estatua de la Libertad)
Objetos Requeridos: LibText (Texto) y LibTorch (Antorcha)
Música Opcional: Liberty (Estatua de la Libertad), con Trumpet (Trompeta)

Aparece una dama con una antorcha llameante, y el título "Películas Libertad" se desplaza hasta su lugar; a continuación, el fondo y el primer plano se desvanecen.

La antorcha llameante es un objeto de seis cuadros que ha sido dibujado con **DeluxePaint** y luego constituido en objeto animado gracias al Framer (Animador), que forma parte de **DeluxeVideo**. Esto se ha conseguido con un efecto de "AnimCycle" (Animación de Ciclo) que hace que los cuadros de la antorcha se muevan rotativamente a gran velocidad. Alternativamente, podemos usar también un efecto de "AnimSeqn" (Animación de Secuencia), que se realiza con una secuencia "abcdef" repetida muchas veces.

El título "Películas Libertad" fue dibujado a mano con **DeluxePaint** y luego salvado como pincel: no pertenece a una fuente.

Amazing Videos (Vídeos Asombrosos)
Fondo Requerido: Amazing (Asombroso)
Objetos Requeridos: AmazText (Texto)
Música Opcional: Amazing (Asombroso), con Trumpet (Trompeta), PipeOrgan (Organo) y DrumKit (Percusión)

Las letras se mueven a su posición desde diferentes direcciones hasta formar la palabra Amazing (Asombroso), después de lo cual se completa el título con la aparición de la palabra Videos: acto seguido desaparece la pantalla.

Cada letra de la palabra A-M-A-Z-I-N-G en un cuadro diferente de un objeto animado llamado AmazText. Puede usar este pequeño truco para combinar múltiples objetos, solventando así el problema de cargar varias partes. Es un buen truco para usarlo cuando los objetos son casi del mismo tamaño y el área total de los objetos es menor que una pantalla completa.

Las letras han sido realizadas definiendo primero el dibujo "Asombroso" con **DeluxePaint**, y luego recortando las palabras y disponiéndolas en una tabla salvada como un dibujo de fondo, para finalmente integrarlas en un objeto animado con el Framer.

Ya que todas las letras son el mismo objeto, no podrá decir qué pista es "A" y cuál es "M", etc. mirando el nombre de las pistas. Tendrá que mirar el efecto AnimSeqn inicial en cada pista para ver qué cuadro se está visualizando (v.g., cuadros "abcdefg", para las letras "AMAZING").

Twinkle Zone (Zona Brillante)
Fondo Requerido: Twinkle (Brillante)
Música Opcional: Twinkle (Brillante), con Organ (Organo) y Strat-b

KIT DE POSTPRODUCCION

Esta es una escena muy simple: el dibujo aparece y luego se desvanece. De todos modos, la música es significativa.

Deseará crear algunos créditos especiales en el mismo estilo blanco y negro y emplearlos como una escena siguiendo a ésta mientras el tema musical sigue sonando.

Amiga Vice (Corrupción en Amiga)
Fondo Requerido: Amiga Vice (Corrupción en Amiga)
Música Opcional: Amiga Vice (Corrupción en Amiga), con Strat-b, ElecBass (Bajo Eléctrico) y DrumKit (Percusión)

Este dibujo tan simple, aparece y se desvanece. Puede usar un Genlock para superponer este título sobre las imágenes reales de una lancha rápida.

Puede que, como en el caso anterior, le venga bien para crear algunos créditos especiales en el mismo estilo y color, para que sigan a esta escena mientras continúa sonando la música.

In Color & Stereo (En Color y Estéreo)
Fondo Requerido: In Color & Stereo (En Color y Estéreo)
Música Opcional: Stereo (Estéreo) con ElecBass (Bajo Eléctrico) y DrumKit (Percusión)

Esta escena parodia al Pavo Real de la NBC (famosa cadena televisiva norteamericana) y es sin duda un buen comienzo para sus vídeos. Qué mejor modo de halagar a su Amiga que con un "¡Comparado con nosotros, la NBC no tiene nada que hacer!"

El pavo a todo color es un objeto animado de cuatro cuadros llamado "InColor" (En Color). Un efecto de AnimSeq (Animación de Secuencia) lo mueve por sus cuatro cuadros haciéndole exhibir sus músculos. Tras terminar su demostración de fuerza, es incluido en el fondo donde se activa un ciclo con los colores 3, 4 y 5 que le proporciona cierto movimiento y vistosidad.

Incluyendo el pavo en el fondo, queda un nuevo objeto compuesto de diferentes colores listo para aparecer en el primer plano. Este es un modo de evitar la limitación de siete colores de primer plano que el doble campo de presentación impone al **DeluxeVideo**.

InStereo (En Estéreo) es un objeto compuesto como el llamado AmazText (Asombroso) descrito anteriormente. Tiene cuatro cuadros para la animación del televisor y los cascos, así como para las frases "In Stereo" (En Estéreo) y "Where Available" (Donde lo tengan). Como ya se ha dicho, la utilización de un objeto compuesto como este reduce el número de partes que han de ser cargadas.

TITLES (TITULOS)

Cada uno de estos generadores de escenas combina gráficos del disco de datos con sus propias palabras. Reducen la tarea de crear un título personalizado a algo tan simple como teclearlo.

Theater (Teatro)
Fondo Requerido: Theater (Teatro)
Ventana de datos (Requester):

```
Theater Requester
1st line [          ]
2nd line [          ]
3rd line [          ]
[Ok]          [Cancel]
```

Las tres líneas a introducir aparecen centradas en la marquesina de un típico teatro de Broadway. Cada línea puede tener hasta 18 caracteres de longitud. Si quiere tener títulos más largos, tendrá que recurrir al título Marquee (Marquesina) que se describe a continuación.

Marquee (Marquesina)
Fondo Requerido: Marquee (Marquesina)
Ventana de datos:

```
Marquee Requester
1st line [          ]
2nd line [          ]
3rd line [          ]
4th line [          ]
5th line [          ]
6th line [          ]
[Ok]          [Cancel]
```

Las seis líneas a introducir aparecerán centradas en una gran marquesina rodeada por luces centelleantes. Cada línea puede tener hasta 25 caracteres de largo.

Flashy Text (Texto Intermitente)
Ventana de datos:

```
Flashy Text Requester
1st line [          ]
2nd line [          ]
[Ok]          [Cancel]
```

Puede introducir dos líneas de hasta 15 caracteres de largo cada una. Un recuadro amarillo va creciendo hasta ocupar toda la pantalla y sus dos líneas de texto aparecen en el centro; a continuación, los colores amarillo y negro se van alternando produciendo el efecto de intermitencia.

Blimp (Zepelín)
Objetos Requeridos: Blimp (Zepelín)
Ventana de datos:

```
Blimp Requester
1st line [          ]
2nd line [          ]
3rd line [          ]
4th line [          ]
[Ok]          [Cancel]
```

El omnipresente zepelín de GoodStuff (Buen Equipo) flota con algún otro mensaje comercial.

Puede introducir cuatro líneas de hasta 19 caracteres cada una, alternándose de dos en dos su presentación sobre el zepelín.

Silent Movie (Película Muda)
Fondo Requerido: Border (Marco)
Ventana de datos:

```
Silent Movie Requester
1st line [          ]
2nd line [          ]
3rd line [          ]
4th line [          ]
5th line [          ]
6th line [          ]
[ Ok ]        [Cancel]
```

El texto que introduce se presenta centrado respecto a un marco ornamentado. Se parece a los carteles que aparecían entre algunas escenas de las películas mudas. Se emplea la fuente Emerald-20 (Esmeralda-20), de modo que tiene que asegurarse de que esté presente en su disco Creador y Reproductor (Player) para ver este vídeo. Puede introducir hasta seis líneas de 21 caracteres de longitud cada una.

Fading Text (Texto Evanescente)
Ventana de datos:

```
Fading Text Requester
1st line [          ]
2nd line [          ]
3rd line [          ]
4th line [          ]
5th line [          ]
6th line [          ]
7th line [          ]
8th line [          ]
[ Ok ]        [Cancel]
```


Las líneas de texto se materializan y desvanecen secuencialmente. Si desea que aparezca al mismo tiempo más de una línea, ponga como último carácter una barra invertida (\), excepto en la última línea del grupo, como por ejemplo:

"Producido por\"
"Cecil B. DeMeal"

Esta escena emplea la fuente Diamond-12 (Diamante-12) ¡asegúrese de que se encuentra en su disco Creador y Reproductor!

TV NEWS (NOTICIAS DE LA TELE)

¿No le gustan las noticias de la noche? ¡Pues hágaselas usted mismo! Estos generadores de escenas le proporcionan todo lo que le hace falta para crear su propio miniprograma de noticias. Escriba algunas noticias jocosas, búsquese un amigo que le sirva de locutor y grábelo con su cámara de vídeo, para editar después estas escenas en su cinta de vídeo.

Para encontrar los objetos de estos generadores de escenas, mire primero bajo "News (dir)" (Noticias) en el archivador "Objects" (Objetos) del disco de datos.

Los objetos llamados Baseball, Basketball (Baloncesto), Business (Economía), Capitol (Capitolio), Football y Local son paneles de 1/4 de pantalla diseñados para aparecer en la esquina superior derecha del monitor, sobre el hombro de su locutor. Lógicamente, sólo puede usarlas si dispone de un Genlock.

News Intro (Presentación)
Objetos Requeridos: Late Nite (Ultimas Noticias)
Música Opcional: News (Noticias) con Trumpet (Trompeta), Hammond y DrumKit (Percusión)

Una sencilla presentación para las Ultimas Noticias. Puede crear una escena de "crédito" para que a continuación aparezca el nombre de su locutor.

Sports Scores (Resultados Deportivos)
Ventana de datos:

Sports Scores Requester	
League	
Team 1a	
Team 1b	
Team 2a	
Team 2b	
Team 3a	
Team 3b	
Ok	Cancel

Las siete líneas de texto a introducir aparecen en la pantalla en la fuente Diamond-12 (Diamante-12). Cada línea puede tener hasta 31 caracteres de longitud.

El nombre de la liga aparece centrado y subrayado en la parte superior, con los equipos emparejados más abajo. Tan pronto como la pantalla se completa, se inicia un efecto de KeyWait (Espera de Tecla) de 10 segundos, por lo que puede finalizar la escena manualmente pulsando **Espacio** a la entrada de su locutor. Si necesita más de 10 segundos, cambie el efecto de Espera de Tecla a un período más largo.

Asegúrese de poner una coma entre el nombre de los equipos y su puntuación, para que los resultados aparezcan justificados a la derecha de la pantalla. Por ejemplo:

"Real Madrid,2"
"Barcelona,2"

KIT DE POSTPRODUCCION

Current Weather (El Tiempo para Mañana)
Ventana de datos:

Current Weather Requester	
Title	CURRENT WEATHER
Temp	
Rel-Hum	%
Press	
Winds	
Visibil	MI
Rain	0.00"
Ok	Cancel

Este es el cartel de condiciones climatológicas en la localidad. La presión se indica en pulgadas de Mercurio (29.99), y los vientos como dirección y velocidad (S-15). La fuente empleada es Diamond-12 (Diamante-12).

Como en la escena de Resultados Deportivos, se produce un efecto de Espera de Tecla de 10 segundos, de modo que puede terminar la escena manualmente pulsando **Espacio** a la entrada de su locutor.

Extended Forecast (Predicción para los Próximos Días)
Objetos Requeridos: Weather (El Tiempo)
Ventana de datos:

Extended Forecast Requester	
Title	EXTENDED FORECAST
1st day	
2nd day	
3rd day	
4th day	
Ok	Cancel

Para cada uno de los cuatro días de la predicción meteorológica indique un día de la semana, un carácter que codifica el tipo de tiempo, y finalice con la temperatura aproximada, como por ejemplo:

"Viernes,f,35-41"
"Sábado,p,30-35"
"Domingo,r,28-32"
"Lunes,l,25-30"

La codificación de tipo de tiempo es la siguiente:

f - Despejado
p - Parcialmente nuboso
c - Nuboso
r - LLuvioso
l - Tormentoso
s - Nevado
t - ¡Tornado!

Las nubes, sol, etc. son diferentes cuadros del objeto compuesto llamado "Weather" (El Tiempo). Puede dibujar un mapa de su zona para crear su propia escena con estos símbolos del tiempo.

WIPES (Barridos)

Los generadores de escenas Barridos utilizan una técnica especial para revelar gradualmente una imagen de fondo. El truco consiste en crear un primer plano que oculta la imagen de fondo, para a continuación borrar el primer plano gradualmente moviendo un barredor con la activación de primer plano conectada. Cada uno de estos generadores de escenas facilita una acción de limpiado, pero necesitará modificar las escenas de modo que "limpien" la imagen que usted quiera.

Tras generar la escena, edítela y ponga una Picture Track (Pista de Imagen) con el fondo que quiera cargar. Luego, utilice un efecto Load (Carga) con la opción Cut (Corte) en el momento 0:30 de la escena. Cuando se ejecute el efecto de Carga, la imagen se cargará y cortará en el fondo, pero no podrá verla hasta que los barredores empiecen a moverse.

Flames (LLamas)
Objetos Requeridos: Flames (LLamas)

Tras generar esta escena, asegúrese de añadir una pista de imagen (Picture Track) como se ha descrito al principio de esta sección.

Aparecen dos máscaras especiales poligonales en el primer plano a 0:00, cada una de las cuales cubre una mitad de la pantalla. Se trata de rectángulos sólidos en color 1; debido a esto, la técnica descrita a continuación pone el color de primer plano a 1 en contraposición al color de fondo 0 de la imagen que se está limpiando.

Un barredor poligonal especial de la anchura de la pantalla aparece bajo la pantalla en el momento 0:00, desplazándose hacia arriba sincronizado con las llamas. El color del barredor es 0, es decir, transparente.

También en el punto 0:00 se buscan las llamas en el disco. Se hacen dos pistas de este objeto animado, cada una de la mitad de anchura que la pantalla.

En el punto 0:30, su imagen se carga y recorta en el fondo, pero no la verá porque la máscara de primer plano la oculta.

En el punto 0:36, la activación de primer plano se conecta y poco después desaparecen las dos máscaras.

En el punto 1:15 las llamas y el barredor empiezan a subir por la pantalla, con las llamas sobre el barredor. Como la activación está conectada, las llamas y el barredor se dibujan repetidamente sobre el primer plano, pero puesto que el barredor es de color 0 el dibujo tiene el efecto de borrar la región de primer plano justo bajo la zona inferior de las llamas, revelándose así la imagen de fondo.

Spiral (Espiral), Random (Aleatorio) y Zigzag
Estos tres barridos son iguales, a excepción de la plantilla de borrado. Utilizan la misma técnica que las llamas, y como este barrido, es necesario que añada su propia pista de imagen de fondo. El barredor empleado es un pequeño rectángulo, que más que moverse por la pantalla, aparece en 50 lugares diferentes en una rápida sucesión. El orden de los lugares determina la plantilla del barrido.

Si se siente con ánimo, puede que quiera generar una de estas escenas y modificar el barredor y su plantilla. Inténtelo empleando uno de los caracteres de control PolyText (PoliTexto), girándolo y moviéndolo por la pantalla.

Otra técnica consiste en desaparecer la máscara y no conectar la activación de primer plano; así, cuando se va moviendo el barredor se obtiene el efecto de mirar la imagen oculta a través de una ventana.

3 TECNICAS AVANZADAS

Como un refinamiento posterior a cualesquiera de estos borrados, ponga el color 0 del Efectos de color en la pista de fondo para que coincida con el color 0 de la imagen que se cargará. Esto elimina un cambio de color en el área explorada cuando la imagen se recorta en el fondo. He aquí como poner el color 0:

1) Ponga una Pista de Imagen en la escena como se ha descrito anteriormente.

2) Seleccione la pista y Show (Muestra) del menú Edit (Edición) para cargarlo en la pantalla de vídeo.

3) Marque dos veces los efectos de color en la pista de fondo.

4) En este momento deberá ver un juego de colores de fondo todo negro; esto se debe a que efectos de color ha puesto todos los colores a negro.

5) Marque el gadget "GETBG" (Get BackGround, Pasa al Fondo) para poner los efectos de color en relación con los colores de su imagen de fondo. A continuación, marque el símbolo "0" para ver qué valores de rojo, verde y azul componen el color 0. Puede determinar este valor marcando a la izquierda de las barras deslizantes y contando cuántos clicks cuesta moverlas a la izquierda del todo.

6) Marque CANCEL (Cancelar) porque no quiere que todos los colores coincidan con los de su imagen y luego marque dos veces los efectos de color nuevamente. En esta ocasión, cambie el color 0 según los valores que ha visto en el paso 5.

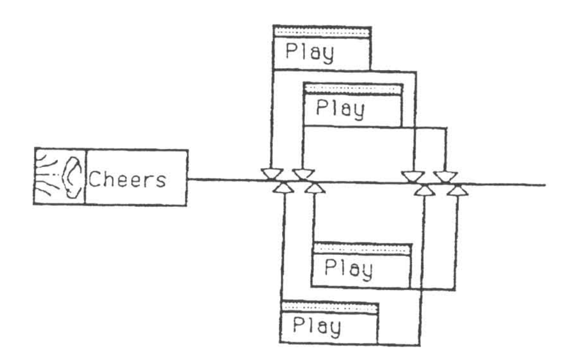
7) Ahora el color 0 debe coincidir con el color 0 de su imagen y el resto deben ser negro. Marque OK.

8) Marque dos veces los efectos de color de primer plano y haga que el color 1 coincida con los valores que averiguó en el paso 5; luego marque OK. Ha puesto el color 1, de modo que las máscaras de primer plano serán las mismas que el color de exploración de su imagen.

4 SONIDOS

El disco **PPK** contiene tres sonidos de audiencia: Applause (Aplausos), Cheers (Gritos) y Laughs (Risas). Aunque los sonidos son breves (para ahorrar memoria), puede extenderlos dilatando la duración del efecto Play (Reproducción) y solapando varios efectos Play para darle variedad y profundidad al sonido. Por ejemplo, a continuación puede ver cómo extender el sonido Cheers (Gritos) hasta 7 segundos, en vez de los 1:59 que dura normalmente.

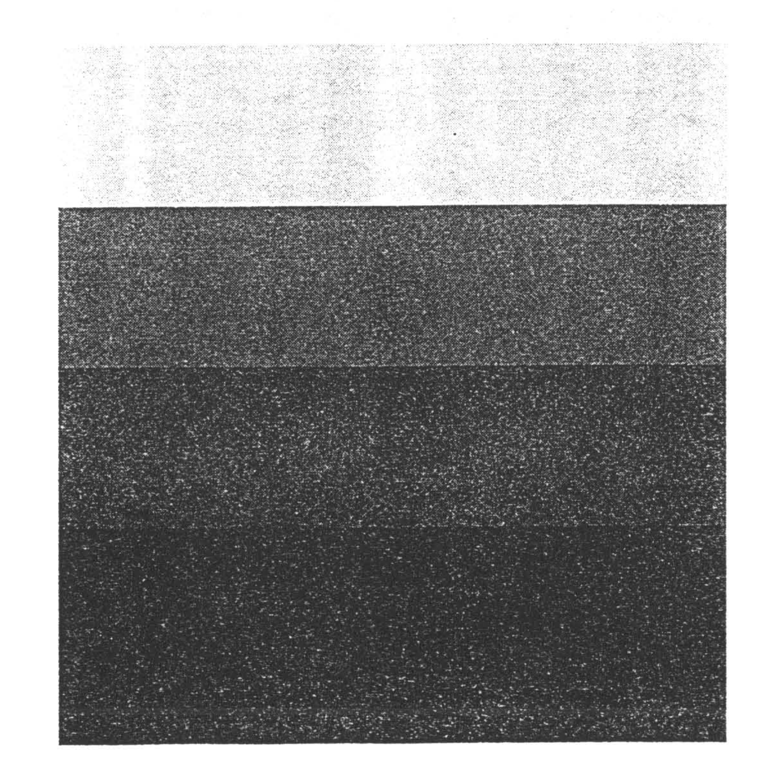
Ponga un efecto Play en el canal estéreo izquierdo en la pista Cheers y extienda su duración a 6:00; esto conlleva que el sonido se reproduzca tres veces. Copie el efecto y arrastre la flecha de la copia a 0:30, de forma que se solape con el primero. Ahora ponga otra reproducción de efecto en el canal derecho, con su duración extendida a 6:00 y prepárelo para empezar 1/4 de segundo después del primero (0:15). Haga también una copia de éste y prepárela para empezar 3/4 de segundo después del primero. Los efectos deberían tener el aspecto siguiente:



Para hacerlo sonar aún más, puede añadir más reproducciones de efectos y para eliminar cualquier repetición, puede variar los ritmos y duraciones de las reproducciones. Es posible añadir tantas reproducciones como desee, pero recuerde que el hardware del Amiga tiene sólo cuatro voces y por tanto únicamente pueden sonar al tiempo dos a la izquierda y dos a la derecha.

Los gráficos de este disco fueron creados con **DeluxePaint** y la música con **InstantMusic**.

NOTAS



NOTAS

1 GUIA DE REFERENCIA RAPIDA

Antes de empezar a hacer sus propios vídeos con **DeluxeVideo**, es necesario que siga las instrucciones de instalación que se encuentran en la sección 1.4 del manual. Emplee el juego de instrucciones correspondiente a su equipo (una o dos unidades de disco) y nivel de conocimientos.

Una vez instalados sus discos, arranque el sistema con la copia del disco Creador (Maker Key) y marque dos veces el icono del disco DVideo y luego el correspondiente al programa DVideo (el icono que parece una cámara de vídeo). Se le pedirá que inserte el disco Creador (Maker Key) original para que **DeluxeVideo** compruebe los números de registro, tras lo cual podrá retirarlo para el resto de la sesión.

Su paquete **DeluxeVideo** también incluye un Kit de Postproducción (*Post Production Kit*, **PPK**), el cual contiene una serie de generadores de escenas especiales que podrá emplear en sus vídeos. Para una información más detallada sobre el **PPK**, lea el cuadernillo de información que lo acompaña.

COMANDOS DEL TECLADO

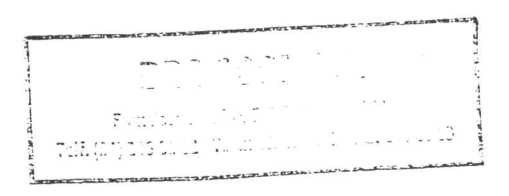
A continuación se relacionan los comandos de menú con equivalentes en el teclado. Para usar un comando de teclado, mantenga pulsada la tecla Amiga derecha (la que está a la derecha de la barra espaciadora) y pulse la tecla apropiada, lo cual supondrá la selección de una de las siguientes opciones de menú:

New (Nuevo):	R	**Open (Abrir):**	O
Save (Salvar):	S	**Play Scene (Ver Escena):**	K
Play Video (Ver Vídeo):	L	**Quit (Abandonar):**	Q
Cut (Cortar):	X	**Copy (Copiar):**	C
Paste (Pegar):	P	**Show (Mostrar):**	J
Clear (Borrar):	E		

CARACTERES DE TEXTO POLIGONAL

Los siguientes caracteres especiales están disponibles a través del Polygon Text Requester (Ventana de Datos de Texto Poligonal), sobre la cual encontrará más detalles en el manual. Para utilizar cualquiera de estos caracteres, mantenga pulsada la tecla Control y luego pulse la tecla apropiada.

Ctrl-A: cuadrado
Ctrl-B: triángulo a izqda.
Ctrl-C: triángulo a dcha.
Ctrl-D: flecha abajo
Ctrl-E: otro triángulo
Ctrl-F: diamante
Ctrl-G: triángulo isósceles
Ctrl-H: paralelogramo
Ctrl-I: pentágono
Ctrl-J: hexágono
Ctrl-K: marca de revisado
Ctrl-L: flecha a izquierda
Ctrl-M: disco floppy
Ctrl-N: octógono
Ctrl-O: círculo
Ctrl-P: otra flecha
Ctrl-Q: flecha doblada
Ctrl-R: flecha a derecha
Ctrl-S: estrella
Ctrl-T: bocadillo
Ctrl-U: flecha arriba
Ctrl-X: signo de multiplicación
Ctrl-Y: signo de división



RESUMEN DE COMANDOS

TABLA DE PISTAS Y EFECTOS

Video		Escena	
Pistas	Efectos	Pistas	Efectos
Vídeo	Scene.	Sonido	Fetch. Play.
Control	Chain. Keywait. KeyChain.	Control	Chain. Keywait. KeyChain.
Fondo	Clear. Wipe. Colors. LockClrs. Size. Cut. CycleClr. Fade In. Fade Out. Pattern.	Fondo	Clear. Wipe. Colors. LockClrs. Size. Cut. Cycle-Clr. Fade In. Fade Out. Pattern.
Primer Plano	DisApp. Clear. Colors. Stamp. Strobe. LockClrs. CycleClr. Fade Out. Pattern.	Primer Plano	DisApp. Clear. Colors. Stamp. Strobe. LockClrs. CycleClr. Fade Out. Pattern.
Música	Fetch. Play. Half Vol. Dble Vol.	Texto en Línea	Appear. DisApp. Move To. Stamp.
		Objeto	Fetch. Appear. DisApp. Move To. Stamp. Size. AnimSeqn. AnimCycl.
		Imagen	Wipe. Load. Fade In. Fade Out. Cut.
		Texto Poligonal	Appear. DisApp. Move To. Stamp. Size. Rotate To.